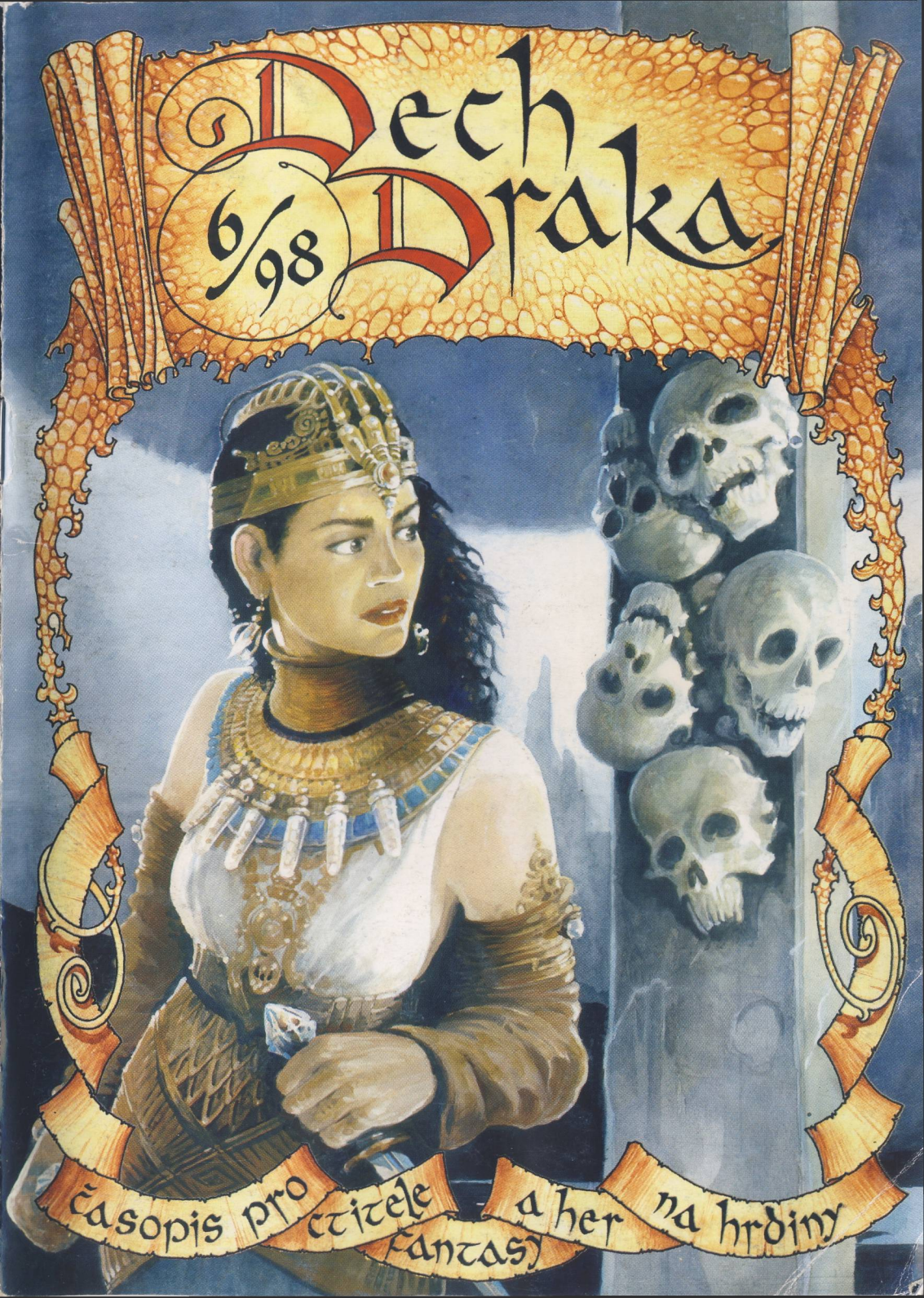
# Dech Draka

6/98

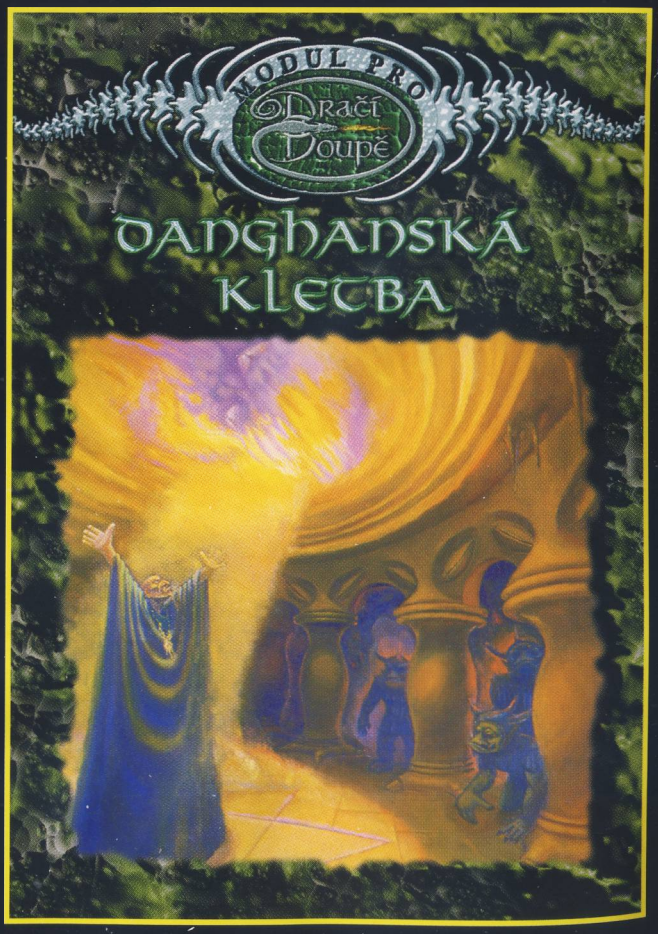


časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

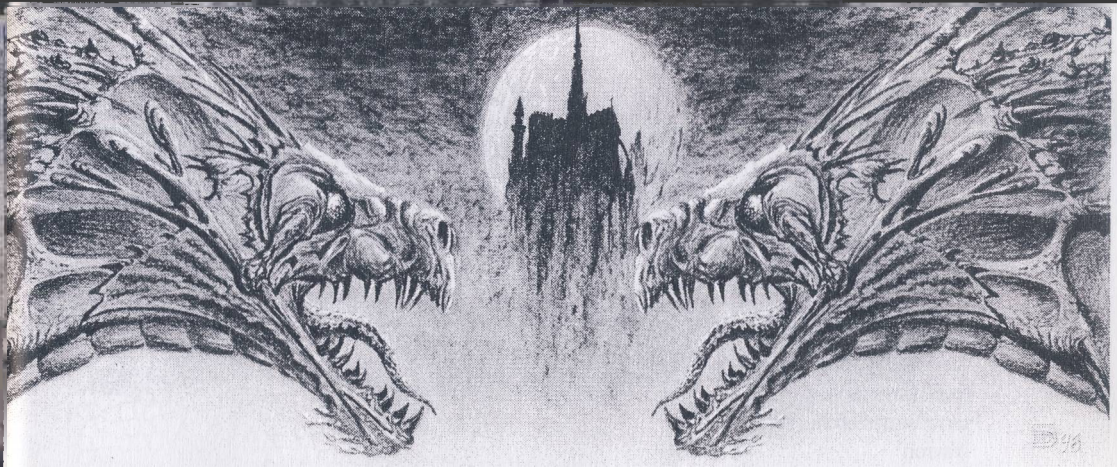
Spíš dobře poslední dobou? Nějaké špatné sny? Nevysvětlitelná úzkost? Nemáš zvlášní předtuchy? Nezdá se ti, že něco není v pořádku? Nezměnili se lidé kolem tebe? Nejsou teď trochu... zvláštní? Trochu... krutí? Trochu

# PROKLETÍ?

Danghanská kletba – dobrodružství pro Dračí doupě a přátele horroru.
V malé vesničce jménem Danghan se probudilo šílenství.
Odvážíš se mu pohlédnout do tváře?




I u modulu pro Dračí doupě "Danghanská kletba" můžeš využít zvláštních cen naší zásilkové služby. Zatímco konečná cena v obchodě je 189,- Kč, při objednávání v zásilkové službě nakladatelství Altar je cena jenom 149,- Kč. Takže není proč váhat – už teď může být pozdě a tento modul *nebudeme* dotiskovat!



## Vážení přátelé!

Tyto řádky budete nejspíš číst v době vánočních svátků (snad najdete pod stromečkem i něco z bohaté nabídky, kterou pro vás připravil Altar), takže bychom se k nadílce chtěli připojit i my tímto posledním letošním číslem. Získali jsme do něj pro vás povídku (a nebude poslední) renomovaného polského autora Piotra Lecha, který již pronikl i k českým čtenářům knihou *Rokhorm z ARON*. Pokračuje vyprávění o islandských ságách i rady začínajícím autorům. Pokud rádi jezdíte na cony, nepřehlédněte pozvánku na lednový Pragocon. Knihomoly potěšíme recenzemi, které tentokrát dostaly více prostoru. Příznivci BattleTechu jistě zajásají nad několika novými OBRy. A drakobijce čeká mimo jiné i další z jeskyní, které se umístily v posledním ročníku Zlatého sváru.

Takže se s vámi pro letošek loučím a přeji všem našim čtenářům i přispěvatelům šťastný nový rok 1999. Zachováte-li nám věrnost, za dva měsíce se opět setkáme nad stránkami Dechu draka.

**Bouchi**

# Dech draka VI/98

*Šéfredaktor:* Martin Kučera
*Redakce:* Rostislav Řeha, Martin Klíma, Michal Řeháček a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil.
*První strana obálky:* Ing. J. Vavroň

*Sazba:* Altar Design Centre, *Tisk:* Moravské tiskárny a.s, Jan Vilímek

*Reklamu zadávejte na adrese:* Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3 tel./fax: (02) 73 65 36

vydává sdružení Dech draka, P. O. Box 429, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@altar.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 21. prosince 1998
Doporučené cena včetně DPH: 35 Kč

# OBSAH

Dračí knihovna
Piotr W. Lech: Vězeň ..... 3
Pavel Musiol: Drak ..... 16

Z hlubin času
Tomáš Prokůpek: Islandské ságy ..... 21

Teorie
Jacek Brzeziński: Seznámení se světem ..... 26
Cyril Brom: Jak nepsat ..... 29

Z domova ..... 35

Recenze ..... 38

Battletech ..... 45

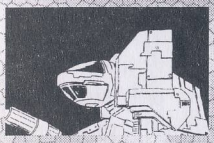
Trumfy osudu ..... 49

Moudrá sova ..... 55

Dračí doupě
Michal Řeháček: (Nejen) pro začínající PJ ..... 58
Tomáš Mareček: Točité schodiště ..... 63

Křišťálová koule ..... 64

**Přílohy:**
Jeskyně
Dvojník ..... I
Přísežní ..... 27
Galerie



V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™ a Dračí doupě™ jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR, Magic: The Gathering™, Arabian Nights™, Antiquities™, Legends™, The Dark™, Fallen Empires™, Chronicles™, Ice Age™, Homelands™, Alliances™, Mirage™, Visions™, Weatherlight™, Tempest™, Stronghold™, Exodus™ a Urza's Saga™ jsou zapsané ochranné známky Wizards of the Coast, Inc, USA.

# Dračí knihovna

## Vězeň

Piotr Witold Lech

Vibrující, pronikavý křik bolesti se odrážel od kamenných stěn. Vypadalo to, jako by vyplňoval celé podzemí, tlačil se do zšeřelých nor, odrážel se v nízkých sklepeních. Nepřetržitě zněl v zatuchlém vzduchu a jeho zvuk se nesl velmi dlouhou chvíli. Když konečně přestal, železné dveře se otevřely s nepříjemným skřípěním zrezivělých pantů.

Objevili se v nich dva muži v purpurových hábitech, pod kterými bylo vidět drátěné košile. Měli dlouhé brady a vyholené hlavy, jemné rysy, i když se v bledě-modrých očích objevovaly divné záblesky. U boků se leskly krátké meče v kožených pochvách bohatě zdobených zlatem. Přestože na první pohled vypadali podobně, bylo možné postřehnout rozdíl věku, který je dělil. Jeden z nich byl daleko starší.

„No, pro dnešek bylo dost zábavy", řekl ten starší a s úsměvem zamykal dveře na bytelnou závoru.

„Já bych se mu ještě na chvíli věnoval, mistře Drakomíre," namítl mladší.

„Ach, vy mladí. Máte tolik energie."

„Je to špatné?"

„Ne. Je to dobře, jen kdybyste ji používali k užitku bratrstva."

„Věřte mi, mistře, že o ničem jiném ani nesním."

Jejich kroky se vzdalovaly, aby nakonec ztichly docela, když vešli na chodbu vedoucí vzhůru.

Krysy vystrčily čumáky ze svých děr a po chvíli už běhaly po celém vězení. Vzaly ho pod svou vládu až do další návštěvy skutečných vládců. Za železnými dveřmi se ozval tichý jekot, ale krysy se o něj nezajímaly. Považovaly uvnitř ležícího člověka za svou příští potravu. Už našly díru, kterou, když spal, vcházeli dovnitř a ohryzávali ho, když jim nestačili pomyje v misce.

Ležel na prohnilé, zatuchlé slámě. Byla stále mokrá od vlhkosti v cele a od jeho vlastní moči. Výkaly se válely mezi zbytky dřevěných nářadí. Už dávno přestal myslet na to, kde si ulevuje. Často to bylo přímo pod sebe. Jeho nahé, pronikavě hubené tělo drkotalo v křečovitém, přerývavém vzlykání. Přes kůži prosvítala žebra. Stehna mohl obejmout svou žilnatou dlaní. Mezi zmuchlanými a dlouhými vousy se černala bezzubá ústa. Stále černé a napuchlé váčky pod očima téměř úplně zakrývaly jejich barvu. Kdysi byly hnědé.

Byl bratřím vděčný za to, že už odešli. Byl vděčný za každé kopnutí i uhození. Byl připraven líbat jim ruce za každé fyzické mučení, které na něm prováděli. Jen aby neužívali magii.

Ve vězení nebylo žádné okno, pouze vysoko u stropu bylo vidět železný poklop. Nikomu se tam po slizkých stěnách nepodařilo dostat. Ale přesto byl zamykán na petlici.

Dnes byli výjimečně krutí. Užili zakletí, které si schovávali na speciální okamžik. Konečně se již stihl přizpůsobit hordám pavouků ptáčníků chodících po něm, létajícím kostlivcům nebo slizkým hadům. Takových věcí se už nebál.

Horší to bylo s magií těla. Ještě se někdy nechal nachytat na vypadnutí oka nebo deformaci končetin. Velmi bolestivé bylo odkrytí pulzujících vnitřností v otevřeném břiše. Vždy to končilo zvracením, které slepilo šedé vousy.

Nepamatoval si, jak dlouho zde je. Nevěděl, kdy je noc a kdy den. Zapomněl, jak vypadá modré nebe. Jakoby v mlze viděl rodnou ves. Vůni sadu, smích dívek. Ale hlavně si zapamatoval matku. A právě toho využili dnes.

To už nemohl snést. Znovu byl blízko šílenství. Umíral strachem. Už ne o sebe, ale o nejbližší osobu.

Vypadal jako stařec. Měl dvacet pět let.

Vonělo jaro. Slunce svítilo na bezoblačném nebi, lehký větřík hýbal vzduchem. Stará žena s dobráckýma očima sela v zahrádce semena slunečnice. V nevelkém domku byla okna otevřená dokořán. Vevnitř bylo čisto a útulně. *Voněla levandule.* Na blízké louce běhaly děti a zkoušely pouštět draka. Ten se však nechtěl odlepit od země.

Náhle jakési černé ruce chytily ženu za hlavu a začaly ji kroutit. Stařenka se dívala doširoka otevřenýma očima, v nichž dobrota ustoupila smrtelnému strachu. Ruce neúprosně kroutily šedou hlavou, ze které spadl barevný šátek. Rozlehl se

třeskot lámaných kostí a z úst ženy vytryskla krev. Staré tělo zůstalo bezvládně viset na dřevěném plotě.

„Ne!!!" ozval se křik temnotou vězení: „Matko!!!"

Odpověděl mu silný smích. Na chvíli ho uvolnili z moci zaklínadla.

Vtisknutý do rohu cely hleděl kalným zrakem vzhůru, kde byly vidět v otvoru siluety v purpurových hábitech.

„Bratře Boromíre, teď jsi na řadě!" rozlehly se výkřiky.

Místo mladého čaroděje zaujal starší muž.

„Dívejte se a obdivujte, co dokážu," odpověděl. „Abyste dobře využili svou moc ve válce s Mirron."

Zvedl ruce směrem ke schoulené postavě pod ním.

„THETUM THOM. THETUM THOM," začal recitovat.

„Ne!!! Prosím NE!!!" vzlykání otřásalo mučeným tělem.

Nepomohlo to. Jeho můra se vrátila s několika novinkami. Ty způsobily, že jeho smysly odmítly poslušnost a on spadl na hnojůvku.

„Aáá, ten je už na nic. Proč ho tady dál držet? Lepší bude nakrmit s ním prasata, než chcípne," zamručel nespokojený Boromír.

„Byl silný. Velmi silný," řekl mistr Drakomír. „ Bavili jsme se výborně."

„Ale teď se hodí akorát prasatům."

„Asi ano," odpověděl Drakomír. „Pojďme. Musíme vyřešit ještě několik věcí spojených s Mirron a novými daněmi pro poddané."

Zabouchli za sebou železný poklop.

Muž otevřel oči. Pln beznaděje si pomyslel, že už nic nezůstalo z jeho snů. Všechno zničili. Začal přemýšlet, jestli opravdu všechno. Po dlouhém rozmýšlení došel k názoru, že ano. S poškozenými genitáliemi by i tak byl nikým. A oni mu nedovolili zemřít.

Kdysi snil, že bude velkým válečníkem. Jako sprostý chlap měl nevelké šance, že se mu jeho přání splní. A přece snil. Tehdy byl volný.

Lehával si na zahradu a představoval si, jak skvěle by vypadal a co by dokázal. Viděl mnoho rytířů přejíždějících přes jeho ves a věděl, jak má správný válečník vypadat.

Když zemi Delkhim vládl královský pověřenec, dalo se nějak žít. Rolníci jsou rolníci, vždy byli vykořisťováni, ale přinejmenším jim nikdo neprováděl křivdy. A pak nastalo to strašné léto.

Zástupy Bratrstva zakuklené ve zlatě a oděné v purpuru magií a mečem pustošily království Mirron, až dorazily do Delkhimu a obsadily zdejší tvrz. Zvětšili a opevnili ji, takže se stala orlím hnízdem obklopeným zaklínadly.

Muž slabým pohybem odehnal krysu, která ho hryzla do ruky. Takový válečník, o kterém snil, by měl znát magii, ale taky skvěle ovládat zbraň. Nejlépe pěkný meč s širokým ostřím a rukojetí zdobenou řezbami. Stejný jako kdysi viděl u rytíře Rolanda, když projížděl přes jejich ves. Byl by do bronzova opálený, s velkýma rukama zápasníka a měl by dlouhé černé vlasy. Jeho vlasy. Uměl by se plížit a... ale muž to nedokončil, když jeho zmučená mysl upadla do nepokojného spánku.

Vzbudil se velmi rychle, protože krysy byly vzteklejší než obvykle a začaly útočit na to, co zůstalo z jeho zmučeného těla. Zaplašil je zbytkem svých sil. Cítil, jak pod sebe močí. Necítil potřebu a přesto ji vykonal. Pomyslel si, že v něm již nezůstalo nic z člověka. Zanaříkal, ale ve vyhasínajících očích již nebyly slzy.

Chtěl, aby už konečně přišel ten den, kdy ho zaživa rozčtvrtí a hodí k sežrání jejich masožravým prasatům, která poté podávali svým nic netušícím hostům.

Neměl již žádné přání kromě jednoho. Vidět je někdy všechny s podříznutým hrdlem. Ne za jeho prohraný život, ne za jeho pokoření, utrpení a zmrzačení. Ale za matku.

Zabíjel by je tolikrát, kolikrát oni zabíjeli ji. Hnědé oči zaplály. Takový válečník by byl... začal snít.

Ve velké komnatě ověšené zdobenými koberci a nejpěknějšími zbraněmi z království Mirron stálo několik Bratří. Naklonili se nad velkou mapou, na které byly označeny body odporu.

„Myslím, že budeme moci vyrazit ze severu a poslat falešné zakletí na jih. Rolandova armáda udeří na imaginární protivníky a my stihneme vyřídit Jeryhima a jeho kozáky, " řekl mladý bratr Vincen.

„Návrh je dobrý a stojí za uvážení," řekl Boromír. „Ale já jsem pro hromadný útok magií a armádou."

„Proč?" ptali se jiní.

„Myslete. Kdyby mágové Mirron, kterých zbylo několik při Rolandovi, odkryli léčku, dostali bychom se do pasti, oslabení po vyslání zaklínadla."

„Hm... taky pravda," zamručel Vincen.

„Cítím, jak mi opuchá hlava od toho radění," řekl bratr Coryk. „Pojďme na vzduch."

Vyšli. Balkon byl tak velký, že by lehce pojmul několik desítek lidí. V růžovém světle zapadajícího slunce byl vidět horizont, který se krásně vznášel v místě setkání země s nebem.Vysoká tráva se vlnila v lehkých závanech jižního větru. Uprostřed nich ležely vesnice. Nízké lepené chalupy pokryté střechami, na půl zapadlé v zemi, trčely kousek nad špinavými ploty a zpustlinami. Dál tráva ustupovala širokému pásu pohyblivých písků, které se táhly až pod samotnou tvrz. Nebyla vysoká, ale přesto bylo z balkonu zámku vidět okolí. Dokonce bylo z téhle

JANA '98

vzdálenosti možné vidět šibenici a těla, která na ní visela. Takhle Bratrstvo trestalo nejdrobnější provinění, často za pouhé podezření neposlušnosti.

Z daleka bylo vidět člověka přebíhajícího z domu do domu, který se neklidně poohlížel po tvrzi. Vycházení z domů po západu slunce bylo zakázáno. Na neposlušné čekaly pasti se zakletími nepohyblivosti a ráno v nejlepším případě šibenice. Nejčastěji to končilo hostinou v strašném vězení.

„Delkhim je díra," řekl pohrdavě bratr Coryk.

„Až zničíme zbytky královské armády," odvětil Boromír, „přivedeme sem naše zbylé bratry z Hegoru a založíme hlavní město Velkého Impéria Bratrské Moci."

„Správně. Stáhneme sem všechen lidský dobytek z Mirron. Ať pracují."

Velký černý sup se odlepil od svého hnízda na věži a odletěl směrem k šibenicím.

„Jak se cítí starý mistr?" zeptal se Boromír a obrátil se na Drakomíra.

„Je už úplně senilní," Drakomír pohrdavě pokrčil rameny. „Skleróza mu sežrala mozek. Každý zbrojnoš by ho mohl porazit."

„Vypadá to, že ho musím navštívit, než vyjedu."

„No, můžeme jít," řekl mistr,„ ale varuji tě, že to, co uvidíš, lví srdce nevytvoří."

Vrátili se do komnaty a odtud šli chodbou skrytou ve tmě do komnaty v protilehlém křídle zámku. Jakmile je zbrojnoši uviděli, s chřestěním zbroje ukázali zbraně.

„Nespí?" zeptal se Drakomír.

„Ne mistře."

Vešli. Na velkém loži seděl s polštáři pod sebou starý člověk. Jeho staré oči se matně dívaly a hubené ruce třímaly v dlaních nějaký předmět, který se zájmem sledoval.

„Zdravím tě, náš otče," pozdravil ho Boromír v hluboké úkloně.

Stařec odtrhl zrak od figurky, kterou držel v dlaních, a podíval se na čaroděje, jako by si až teď uvědomil jejich přítomnost.

„To jste vy, synové," odpověděl třesoucím se hlasem. „Nemýlí se mé staré oči? Jsi to ty, Boromíre?"

„Já, otče," čaroděj šel blíže k lůžku. „Přišel jsem, abych se ti poklonil před odjezdem."

„Jen jsi přijel, už odjíždíš?" podivil se stařec.

„Byl jsem tady již několik dnů, ale až teď jsem našel čas k tvé návštěvě. Hodně jsme se radili."

Tvář starce zvážněla.

„Copak jsem vám neříkal, co máte dělat?"

Bratři se po sobě s rozpaky podívali, ale mistr Drakomír situaci zachránil.

„Radil jsi, otče, ale museli jsme promyslet, jak nejlépe uzavřít mír s králem Mirron."

„A k čemu jste došli?"

„Že vyšleme Boromíra s poselstvím a nabídneme králi naše služby výměnou za skromnější sídlo. Budeme léčit chudé lidi a bdít nad živly, aby neničili pole – řekl s mírným úsměvem Drakomír." Jemně přitom odsunul slabé zaklínadlo pravdy, které chtěl stařec vypustit. Ostatní bratři je také vycítili a postavili blokádu.

Stařec se těžce nadechl a unaven klesl zpět na polštáře.

„Nu což. Jestli je to tak, jak říkáš, tak zemřu uspokojen o osud Bratrstva. Vždy jsem si přál, aby si nás lidé vážili a milovali."

„Pamatuji si, že když jsme s několika jinými Bratrstvo zakládali, složili jsme přísahu pomoci lidstvu. Kolik z toho zůstalo, nevím, ale pamatujte," na chvíli se přerušil a zalapal po dechu. „Nižádný čaroděj, mág nebo druid není nadčlověkem. Jste jen lidmi, kteří mají moc a znají zaklínadla. Ale říkám vám, že Moc se může probudit v každém člověku. Ve velkém knězi i v prostém vesničanovi. Je to jen otázka vůle," na chvíli se odmlčel, aby nabral dech.

„Dávejte si na své skutky pozor. Dobře využijte Moc a pro všechna zakletí Hegoru, nepoužívejte ji proti lidem. Neboť následky mohou být strašlivé..." mluvil čím dál tím tišeji, až usnul.

„Tak co ty na to?" zeptal se Boromíra mistr Drakomír.

„Je to s ním horší, než jsem si myslel," pokrčil rameny čaroděj. „Pořád tak blábolí?"

„Už delší čas," zamručel Vincent. „Konečně by už ten starý blázen mohl zemřít."

„Nehodí se takhle mluvit," namítl Coryk. „I když je to čirá pravda."

„Když už je řeč o mučení lidí," řekl Boromír, „tak bych měl náladu se před odjezdem trochu pobavit."

„Mám několik svěžích chlapů ve vězení," usmál se Drakomír.

„Mě však víc zajímá ten v kobce. Mám dojem, že se ještě najde nějaký sen v ruině jeho mozku."

„Pochybuji," namítl Vincent. „Ale můžeme to zkusit."

Šli směrem k vězení.

Stará žena byla přivázána mezi dvěma koňmi, kteří začali pomalu jít na opačné strany. Provazy se napnuly. V tichu se rozlehl jek bolesti, který rval uši. Odpovědělo mu praskání kostí vyskakujících z kloubů a ozvěna napnutého těla. Jekot přešel v hysterický křik, náhle přerušený, když otřesnou ranou vystříkla krev.

„Matkóóó!!!“ výkřiky se tlumily, až přešly v tichý šepot. „Matko, matko, matko...“

„Je to nudné,“ řekl Boromír mladšímu bratru Vincentovi.

„Ale není to špatný úvod před válkou,“ namítl ten.

„Jsou tu jiní, tenhle se hodí už tak akorát pro svině.“

„Máš pravdu, ale přesto jsem měl celou dobu pocit, že něco skrývá.“

„Myslíš?“ zpozorněl Boromír. „Možná to ještě zkusím já.“

„Dnes ne. Mistr chce na rozloučenou s tebou uspořádat hostinu.“

„Škoda,“ řekl Boromír a otočili se směrem k hodovnímu sálu. „Ale nechci vidět na mém talíři vepřové.“

Hurónský řehot se odrážel od vlhkých, kamenných stěn.

Člověk polkl krev ze rtů roztržených napětím. Cítil, že se nedočká dalšího dne. Pokud to vůbec nyní byla noc.

Krysy jako by to tušily, s pískotem zaútočily na jeho nohy. Chvějící se dlaň uchopila dřevěnou rukojeť příboru a hodila ho směrem k hlodavcům. Utekly se vzteklým pískotem, ale ne daleko. Jeho čas se naplňoval. Jestli bude věřit knězům Mirron, pak se někdy narodí ještě jednou. Možná tehdy ochutná chuť mládí, milování dívky, štěstí a tepla rodinného krbu. Teď již ne.

Uvědomil si, že čarodějové nezjistili jeho sny válečníka. Něco podobného groteskním úsměvu se objevilo na jeho deformovaných rtech. Viditelně to bylo tak málo reálné.

Litoval, že někdy, až se znova narodí, již nebude čarodějů prokletého Bratrstva Moci Hegor. Budou jiní, a přece se nebude mstít na nevinných. Chtěl plakat, ale nemohl. Začal upadat do letargie přerývané dalšími útoky krys. Myslel, že možná ve snu uvidí to, co již neuvidí jeho oči. Ale ne.

Jeho mysl znovu obsadily noční můry. Hordy pavouků a jiných nestvůr se k němu blížily. S úsilím otevřel oči. Raději nespat. Zakletí snu bylo stejně zlé jako mučení.

Začal snít.

Představil si pěkné, svalnaté tělo, jako vyřezané královskými umělci. Široký pás pobitý stříbrem visel přes prsa. Za zády vyčnívala rukojeť velkého meče zdobená drahokamy.

„Na tvé zdraví, Boromíre!“ zvolal opilý Vincent. „A na smrt Rolandovi, Jehyrinovi a jejich armádám!“

„Na zdraví!“ opakovali Bratři Mágové a douškem vypili přípitek.

„No! Je čas jít spát,“ rozhodl Boromír. „Zítra za úsvitu vyrážím na cestu.“

„Hlavně nezapomeň, co máš říct. Že chceme mír a zveme k rozhovorům.“

„Ze kterých se už nikdo živý nevrátí," zachechtal se Coryk.

„Nemusíte mi to připomínat," ohradil se Boromír. „Sám jsem ten plán vytvořil."

„Přece jenom jsme ti v tom trochu pomohli," vmísil se v to Drakomír.

„Dobře. Dohodnuto. Ten plán je společný a proto geniální," navrhl Boromír. „A teď dobrou noc."

Vstal a vyšel mátožným krokem z hodovní komnaty. Zbrojnoš-strážce ho chtěl doprovázet, ale on to kývnutím ruky odmítl.

„Trefím sám," zamručel a šel chodbou osvětlenou skoupým světlem několika pochodní. Došel na místo, kde se chodba dělila na cesty ke komnatám pro hosty. Před dveřmi svého pokoje se zastavil a potřásl hlavou. Připadalo mu, že něco zaslechl.

Okolo panovalo ticho přerušované prskotem pochodní.

Pokrčil rameny a vešel do komnaty. Chtěl zavřít dveře, ale jakási mocná síla ho chytila za hrdlo a ovinula ho ve smrtelném stisku. Začal se dusit.

Rychle našel odpuzující zaklínadlo a se silou, jakou mu jeho opilost dovolila, je použil. S ohromením zjistil, že bylo odraženo a ocelový stisk se stával čím dál tím silnější. Rozlehl se praskot lámaného krku a Boromír, sesouvaje se na zem, v posledním záblesku vědomí uviděl stříbrnou přezku.

V tu dobu mistr Drakomír kázal strážci: „Proč jsi ho nedoprovodil? Neviděl jsi, že byl opilý?"

„Ale on nechtěl," vyblekotal zastrašený zbrojnoš.

„Jdi se hned přesvědčit, jestli spí!" křikl mistr. „Jinak skončíš v base!"

„Ano, pane!" Strážce s třeskem železných náholenic běžel chodbou.

Mistr se díval, jak mizí za rohem.

„Hlupák," zamručel a už se chtěl vrátit do sálu, když uslyšel z dálky ozvěnu padající halapartny. Soustředil se na vyslání rychlého ověřujícího zaklínadla. Náhle ucítil, jak narazilo na blokádu. Pomyslel si, že možná Boromír se hloupě baví, ale rozhodl se to ověřit.

Vyrazil chodbou, odkrývaje zpod purpurového pláště meč. Dlaň položil na rukojeť. Když se přiblížil k odbočce, ucítil nebezpečí. Okamžitě použil ochranné kouzlo. Teď už věděl, že něco není v pořádku.

A právě v tu chvíli ucítil ohromný úder magie, zkoncentrované ve vlnu nenávisti. Praštilo to s ním ke zdi silou pádícího koně. V ústech ucítil chuť krve, zatmělo se mu v očích a sesul se bezvládně po kamenné stěně.

Když otevřel oči, uviděl nejdříve silná lýtka, potom stehna, až téměř nakonec spatřil granitový tvar vyklenutého hrudníku, který byl přepásán širokým pásem se stříbrnými přezkami. Nestačil zahlédnout tvář, když náhle s pronikavým svištěním proráženého vzduchu dopadl na jeho šíji široký meč. Hlava mistra s dutým zvukem

poskakovala po kamenné podlaze chodby. Postava bezhlučně zmizela za rohem chodby.

V hodovním sále začala narůstat netrpělivost nad dlouhou nepřítomností mistra.

„Divné," řekl Coryk. „Není zde také strážce."

„Možná šli na obhlídku," zariskoval jeden z bratrů.

„To mu není podobné," zamručel Vincent vstávajíc od stolu. „Půjdu to zjistit."

„Tak pojďme všichni," navrhli jiní. „I tak už došlo víno."

Vyšli ze sálu a šli chodbou tonoucí ve stínech.

Náhle Vincent o něco zakopl.

„Zatracená tma," vykřikl a oněměl, když spatřil odťatou hlavu mistra.

„Pro všechnu moc Hegoru!" vyjekl některý z bratří a všichni, jakoby na rozkaz, vytasili meče.

Coryk se rozhlížel po celé chodbě.

„Cokoli to je, je to velmi mocné. Nikdy jsem neviděl, aby se mistr nechal zaskočit."

„Vytvoříme bariéru," rozkázal Vincent.

Chvíli stáli v nehybnosti, mocí zaklínadel tvořili neviditelnou zeď, která je měla ochránit před údery magií i zbraní. Potom opatrně vyrazili chodbou.

Za chvíli narazili na tělo strážce s podříznutým krkem a dál pak na Boromíra se zlomeným vazem.

„Něco cítím," řekl Coryk. „Mějme se na pozoru..." Nestihl ani dokončit větu, když uprostřed chodby vybuchl oheň.

Z červených plamenů ohně vyskočilo hnusné, vyjící tělo. Útočící tvor na ně otevřel tlamu, ve které se blýskaly řady bílých tesáků. Jeho řev vyplnil celou tvrz.

Čarodějové podvědomě vyslali bariéru jeho směrem a tím se na chvíli odkryli z týlu. Dva bratři se ohlédli, ale bylo již pozdě.

Uviděli nenávistně planoucí, bronzové oči a smrtelně rychlý záblesk meče. Padli s rozseknutou hrudí a krví skrápěli kamennou podlahu.

„Pozor!" vykřikl třetí a zaútočil na obrovského bojovníka.

Ten však vykonal rychlý pohyb a ostří meče čaroděje udeřilo se sykotem na neviditelnou blokádu. Úder blesku přeskočil ocelové ostří meče a srazil muže. Než stačili bratři obrátit bariéru ke skutečnému nepříteli, bojovník nehlučně zmizel za roh.

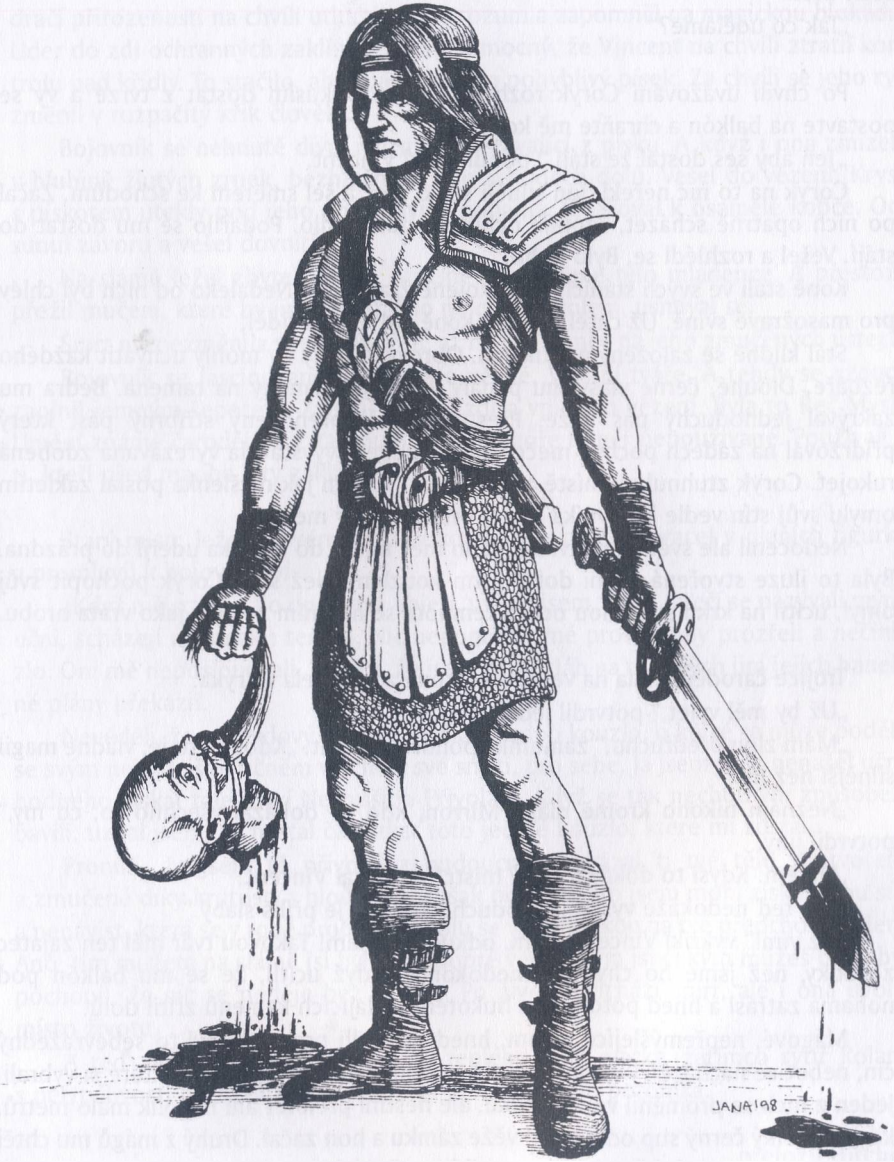
„Kdo to je?" zašeptal vystrašeně Coryk a díval se na mrtvá těla tří čarodějů.

„Odněkud tu tvář znám," nervně namítl Vincent a rozhlížel se po chodbě.

„Možná je to jeden z mágů, které na nás poslal Roland."

„Ne. Ti vypadají jako vysušené mumie a tenhle má postavu mistra války."

„Zůstali jsme čtyři a dva strážci hlídající starého mistra.," zašeptal vystrašeně jeden z bratří.


JANA 98

„Někdo z nás se musí dostat do našeho tábora v horách Tien. Za dva dny má začít útok."

„Tak co uděláme?"

Po chvíli uvažování Coryk rozhodl: „Já se pokusím dostat z tvrze a vy se postavte na balkón a chraňte mě kouzly."

„Jen aby ses dostal ze stájí," ponuře řekl Vincent.

Coryk na to nic neřekl. Jen silněji stiskl meč a šel směrem ke schodům. Začal po nich opatrně scházet, šeptaje ochranné zaklínadlo. Podařilo se mu dostat do stájí. Vešel a rozhlédl se. Bylo ticho.

Koně stáli ve svých stáních a spokojeně žrali seno. Nedaleko od nich byl chlév pro masožravé svině. Už chtěl osedlat koně, když ho uviděl.

Stál klidně se založenýma rukama. Obrovské svaly by mohly uchvátit každého řezbáře. Dlouhé, černé vlasy mu padaly volnými prameny na ramena. Bedra mu zakrýval jednoduchý pás kůže. Přes prsa měl přehozený stříbrný pás, který přidržoval na zádech pochvu meče. Nad ramenem vyvstávala vyřezávaná zdobená rukojeť. Coryk ztuhnul na místě a pohybem rychlým jak myšlenka poslal zakletím omylu svůj stín vedle bojovníka a sám provedl úder mečem.

Nedocenil ale svého protivníka. Jeho meč místo do člověka udeřil do prázdna. Byla to iluze stvořená velmi dokonalým kouzlem. Než stihl Coryk pochopit svůj omyl, ucítil na krku studenou ocel a temnota se nad ním zavřela jako vrata hrobu.

Trojice čarodějů stála na velkém balkóně a vyhlížela Coryka.

„Už by měl vyjet," potvrdil jeden z nich.

„Mám zlou předtuchu," zamumlal ponuře Vincent. „Kdokoli to je, vládne magií silnější než my."

„Neznám nikoho kromě mágů Mirron, kdo by dokázal všechno to, co my," potvrdil jiný.

„Ovšem. Kdysi to dokázal starý mistr," zašeptal Vincent.

„Ale teď nedokáže vyslat jednoduché kouzlo. Je příliš slabý."

„Už vím!" vykřikl Vincent. „Vím, odkud ho znám! Takovou tvář měl ten zajatec z kobky, než jsme ho chytili..." nedokončil, když ucítil, že se mu balkón pod nohama zatřásl a hned potom se s hukotem padajících kamenů zřítil dolů.

Mágové, nepřemýšlejíce o tom, hned provedli proměny. Byl to sebevražedný čin, neboť se nacházeli v nebezpečí, že budou uvězněni v tvorech, které si vybrali. Jeden z nich se proměnil ve vlaštovku, ale nestihl přeletět ani několik málo metrů, když se velký černý sup odrazil od věže zámku a hon začal. Druhý z mágů mu chtěl jít na pomoc v podobě orla, ale nestihl to. Rozlehl se drnkot tětivy a mág padl s prostřelenou hrudí. Když spadl na pohyblivý písek, stal se znovu člověkem.

Jediný Vincent si zachoval zbytky smyslů a proměnil se ve velkého létajícího draka. S rykem nenávisti zaútočil na postavu stojící v okně věže. Fúrie a pronikání dračí přirozenosti na chvíli utlumily jeho rozum a zapomněl na magickou blokádu. Úder do zdi ochranných zaklínadel byl tak mocný, že Vincent na chvíli ztratil kontrolu nad křídly. To stačilo, aby spadl dolů na pohyblivý písek. Za chvíli se jeho ryk změnil v rozpačitý křik člověka.

Bojovník se nehnutě díval na ruku vyvstávající z písku. A když i ona zmizela v hlubině žlutých zrnek, bezhlučně šel po schodech dolů. Vešel do vězení. Krysy s pískotem utekly pod jeho ohromnýma nohama. Směřoval k osamělé kobce. Odsunul závoru a vešel dovnitř.

Na slámě ležel zbytek muže. Strašně znetvořené tělo mládence. A přestože přežil mučení, které by jiným vystačilo na celé pokolení, usmíval se.

Smrt nic nezměnila v jeho obličeji, až na ten úsměv na jeho zmučených ústech.

Bojovník se fascinovaně dotkl tváře vězně. Vlastní tváře. A tehdy se vzduch zaplnil jemným šepotem. Zaplnil surové zdi a vplul do vězení. Byla to Řeč Mysli. Umění známé čarodějům z Yanthum, ale v Hegoře téměř nepoužívané. Používali ji ti, kteří před mnoha lety zakládali Bratrstvo.

Starý mistr, leže ve svém lůžku v komnatě v patře, obracel v dlaních figurku a promluvil k bojovníkovi:

„Když mě stáří vzalo do svého objetí, uviděl jsem, jak ti, kteří se nazývali mými učni, scházejí na stezku temna. Nic nepomohly mé prosby, aby prozřeli a nečinili zlo. Oni mě neposlouchali, míníce, že jsem příliš sláb na to, abych jim jejich hanebné plány překazil.

Nevěděli, že opravdový mistr si nechává jedno kouzlo, o které se může podělit se svým nejmilejším učněm ve chvíli své smrti, pro sebe. Já jsem však nenašel učně hodného získat tajemství Nejvyššího Přivolání. Když se tak nechutným způsobem bavili, uznal jsem, že nastal čas utkat toto jediné kouzlo, které mi zůstalo.

Promiň, že jsem tě přivolal z budoucna a ukázal ti tvé tělo znetvořené a zmučené díky krutosti a hlouposti. Avšak pouze takto jsem mohl získat tvou sílu a nenávist, která se v tobě probudila spolu se vzpomínkou na tvé předchozí vtělení. Ano, tím mužem na slámě jsi byl ty. Je dobré vědět, kým jsi či kým můžeš být, abys pochopil, že nic se neděje bez příčiny. Po životě přichází smrt, ale i ona uvolní místo životu.

A teď zapomeneš a vrátíš se do teplého lůna matky, zatímco rytíř Roland s netrpělivostí očekává narození svého prvorozeného potomka."

**přeložil Hitchee**
**ilustrace Jana Žižková**

# Drak

## Pavel Musiol

**Píseň o lítém boji a slavném draka zahubení (úryvek):**

Ve zbroji blyštivé přicválal rek na svém ušlechtilém oři ke smrdutému doupěti té ohavné bestie. Pozvednuv svůj dřevec na pozdrav, směle zvolal směrem k brlohu drakovu: „Ó lítá sani, vyjdi ven a třes se strachem, neboť poslední hodina tvého života právě udeřila! Zpytuj svědomí, zlá stvůro, a lituj všech svých zločinů, neboť já, sir Urkwel, tě vyzývám k boji!"

Země se zatřásla, potemnělo slunce a zdvihl se vítr. Na srdce přihlížejících dvořanů padl stín a z podzemí zaburácel strašlivý drakův hlas: „Umlkni, smělče, otoč svého oře a vrať se na rodný svůj dvorec, dokud jsem v dobré míře. Střez se, ó smrtelníku, probudit hněvu mého, sice vyjdu na tebe, sežehnu tě plameny a ocasem svým zpřerážím tvé kosti. Drápy svými roztrhám tvou zbroj a věru, že neuvidíš dnes již zapadat slunce."

Tak zpupnou řečí promluvil ten drak a svět ještě více potemněl. Udatný rek však nezalekl se pranic, a posměšná slova volal do ústí jeskyně, v níž netvor přebýval. Užasl zástup nad smělostí jeho, neboť nikdo z nich netroufal by si takto odpovědět hlasu tak děsivému.

Zatřásly se skály a mohutná jedle před ústím do jeskyně zlomila se v půli, to netvor vzteky řval nad hrdinovou odvahou. I podruhé promluvil drak: „Odejdi smělče a neruš mého klidu. Neučiníš-li tak, věz, že vyjdu ven, zahubím tebe smrtí strašlivou a celý kraj zhyne s tebou, proklínajíc tvé jméno."

Hrůzou ztichla celá zem a umlkli i ptáci v korunách stromů. Avšak rek děl: „Marně hrozíš, pekel zplozenče. Strach nemá žádné moci nade mnou. Nezahubíš mne ni kraje mého, anobrž sám zhyneš pod mým mečem a kopyty mého koně! " To pravil a nazval draka jeho jménem pravým, jež tak hrozné bylo, že sám jazyk lidský zdráhal se je vyslovit.

Tu rozhostila se tma naprostá a z ní promluvila Hrůza sama: „Potřetí tě vyzývám, blázne, odejdi od mého prahu, sic tebe a kraje tvého zahubím a kouzla mocná vrhnu na zemi samu a nic neurodí se zde po mnoho generací vašich. Jen prach, popel a stromů ohořelé pahýly poutníkům připomínati budou neuváženého činu tvého."

Tu rek zakolísal, jak ďábel sám ho pokoušel. Veliké stísnění padlo na zástup. Rytířova ruka však sevřela kříž, jenž na šíji své nosil a jenž darem byl od matky jeho ke dni, kdy poprvé zbroj oblékl. V něm on posilu nalezl a on mu dal sílu vytrvat. I děl rek: „Zanech řečí planých a vyjdi ze svého doupěte, zpupný zeměplaze, ať smrt svou nalezneš."

I světlo znovu zjevilo se na světě a veliká víra vstoupila do srdcí věrných křesťanů. Tu v temnotách jeskyně zasvítilo dvé zlých velikých očí a netvor vyřítil se ven, plivaje oheň a síru pekelnou na udatného bojovníka. Ten však chránil se štítem, na němž znamení kříže bylo, a plameny nemohly uškoditi jemu. I strhl se boj lítý a jiskry sršely od dračích šupin, jak rek bil do nich čepelí svou. Kopyta koně jeho, jakož i spáry dračí zryly tvrdou zemi před jeskyní, jako by to úrodné pole bylo. Srdce věrných zastavila se na chvíli, když mohutným úderem ocasu dračího rek z koně sražen byl, leč on vzápětí povstal a meč svůj vhroužil celou délkou jeho do odporného těla sveřepého plaza. Smrt zjevila se v očích jeho a hlava mu poklesla. I vytrhl rytíř meč svůj ocelový, sedmkráte zakalený, a jedním seknutím odťal šerednou tu hlavu. Tak skonal strašlivý drak a země pohltila jej v ten okamžik, aby zdechlina jeho ovzduší nekazila a krkavce nevábila.

**Zpráva učeného kolegia slavné University v Urkwelburgu:**

Událost, která byla předmětem našeho zkoumání, se odehrála s největší pravděpodobností roku 1007. Z ústní lidové tradice a podle záznamu Urkwelburgské městské kroniky vyplývá, že v kopcích za městem, na blíže nespecifikované lokalitě, došlo k souboji mezi nižším šlechticem sirem Urkwelem z Urkwelburgu a mytologickým zvířetem Draco maestatis.

Prameny se rozcházejí už v názorech na samotný výsledek tohoto souboje. Podle anonymní „Písně o lítém boji a slavném draka zahubení" sir Urkwel zvítězil a draka zabil, zatímco Urkwelburgská městská kronika tvrdí, že v boji zahynul jak sir Urkwel, tak drak, jakož i množství přihlížejících dvořanů.

Je nade vše zřejmé, že sir Urkwel nemohl zahubit živočicha Draco maestatis, neboť jeho existence je, jak každý ví, omezena jen na pověsti a pohádky. Mnohem pravděpodobnější je, že zmíněný šlechtic usmrtil mloka skalního (Salamandra petris). Jelikož mlok skalní může dorůstat délky až pěti metrů, mohl být v důsledku velkého nervového vypětí pozorovatele a jeho nedostatečné erudovanosti ve vědách přírodních snadno zaměněn za zvíře mytologické. Básnické invenci autora „Písně o lítém boji..." je třeba přičíst i tvrzení, že sir Urkwel musel čelit plamenům, jež na něj Draco maestatis údajně chrlil. Ve světle moderní vědy je absurdita tohoto tvrzení naprosto zřejmá. Salamandra petris není schopen jakékoliv manipulace s ohněm, o jeho tvoření ve svém vlastním těle ani nemluvě. Všechna zvířata, mloka skalního nevyjímaje, se naopak ohně bojí a pakliže hrál oheň v boji vůbec nějakou roli, je jisté, že jej použil sir Urkwel.

Pečlivým rozborem zkoumané události se učenému kolegiu podařilo odhalit další nesrovnalosti. Ze zápisků pologramotného žebravého mnicha Ambrose vyplývá, že těžce zraněný drak srazil sira Urkwela k zemi a svými tlapami jej zformoval do jakéhosi kulovitého útvaru. Tento pak prý vrhl na prchající dvořany a mnoho jich tak usmrtil, než sám zemřel.

Nelze popřít, že Salamandra petris je fyzicky schopen vážně zranit, snad i usmrtit člověka, nicméně přesto nedokáže vyvinout ve svých předních končetinách takový tlak, aby mohl rozmačkat rytíře v jeho těžkém brnění. Očividný nesmysl, jež tvrdí mnich Ambros je třeba přičíst jeho nedostatečné vzdělanosti. Vždyť již akademik Maximus Stultus ve svém stěžejním díle „Rozprava všeobecná o všeliké havěti zemské" nade vší pochybnost dokazuje, že mlok skalní nemá vůbec žádnou představu o geometrii, z čehož vyplývá, že by nebyl schopen vytvořit kulový útvar z čehokoliv.

„Píseň o lítém boji..." dále tvrdí, že drak se po své smrti propadl do země. Tato myšlenka není tak absurdní, jak by se mohlo zdát, neboť okolí Urkwelburgu bylo v té době plné bažin a tekutých písků, v nichž zahynul nejeden neopatrný poutník a „pohlcení draka samotnou zemí" si lze velmi dobře představit, přestože je třeba tuto představu oprostit od všeho magična.

Dřívějšími kritiky nejvíce zamítaná část „Písně o lítém boji...", jež hovoří o velkých výkyvech v intenzitě slunečního záření během zápasu v důsledku dračích kouzel, má podle nejnovějších astrologických výpočtů přece jen reálné jádro. Kritikům musíme dát za pravdu, že není možné jakkoliv ovlivnit slunce při jeho oběhu kolem Země. Jak však dokázaly mnohé výpočty, došlo kolem roku 1007 k zatmění slunce, kdy se mezi naši hvězdu a Zemi dostala planeta Mars. Že se tak stalo právě během boje je sice vysoce diskutabilní, nicméně nemůže to být naprosto vyloučeno, neboť neznáme přesné datum boje, ani přesné datum a hodinu zatmění.

Co se tedy vlastně onoho dne stalo? Učené kolegium má za to, že sir Urkwel narazil na mimořádně veliký exemplář mloka skalního a spletl si jej s drakem, o němž často četl, jehož však nikdy pochopitelně neviděl. Zaútočil na něj, přičemž došlo shodou náhod k zatmění slunce. Mlok skalní je převážně noční živočich a tma mu tedy vyhovovala při boji více než siru Urkwelovi. Snad se mu jej podařilo i zranit, ale zatmění netrvalo dlouho, světelné podmínky se obnovily a těžce ozbrojený rytíř zvíře usmrtil. Mlok skalní se ve smrtelné křeči dostal do oblasti tekutých písků a byl jimi pohlcen.

Učené kolegium je nesmírně šťastno, že mohlo svým bádáním vnést světlo poznání do lidské mysli utýrané feudálním tmářstvím ranného středověku a učinit tak vznešeného ducha století patnáctého opět o něco svobodnějším.

**Jak to viděl drak:**

Ten den nezačal nejhůř, vlastně začal přímo skvěle. K mé jeskyni se zatoulala ovce a přesně to jsem potřeboval. Víte, po ránu toho moc nesním a tahle jednohubka

mi vážně bodla. Sluníčko šplhalo výš a výš po obloze a začínalo pěkně prohřívat skálu před mým pelíškem. Hezky jsem se rozvalil na ty teplé kameny a ke spokojenosti mi nechybělo, věřte, vůbec nic. Ale může jeden být šťastný moc dlouho? Kdepak. Z dálky ke mně dolehly hlasy a stále se blížily. No přesně tohle jsem potřeboval, fakt. Tlupa těch uřvaných dvounožců si to rázovala přímo k mé jeskyni. Vedlo je jakési podivné individuum, celé v plechu. Řekl jsem si, že na chvíli zalezu, než přejdou kolem. Kdyby mě tu viděli, pár by jich mohlo dostat infarkt a na předlouhém seznamu dračích hříchů proti lidstvu by zase přibylo pár položek.

Jenže tihle kašpaři nešli jen kolem. Šli ke mně a nebyla to zdvořilostní návštěva. Rytíř mi vjel na tom svém koni málem až do bytu, ani nezaklepal a hned začal něco vyřvávat. Asi mu ještě nikdo neřekl, že jednomu není moc rozumět, když si nezdvihne hledí té konzervy co nosí na tý svý dutý šišce. Nicméně jsem mu slušně odpověděl, že pokud mi něco přinesl, ať to nechá před vchodem, že si to vyzvednu později. Nedovedete si představit, jak ho to naštvalo! Ječel tak příšerně, že jsem se začal vážně obávat o jeho zdraví, co kdyby ho trefil šlak, že jo? Snažil jsem se ho uchlácholit, ale s šílenci je to vždycky těžké, nikdy hned nepoznáte, co na ně platí. Mával svým kopím a bušil hlavou o štít. To nebyl šťastný nápad.

Každý máme svoje mouchy, a já zrovna nesnáším zvuk o sebe narážejících kovových předmětů. Nedalo se nic dělat, musel jsem ven, pokud jsem se nechtěl zbláznit. Nedovedete si představit, jaké davové pozdvižení jsem způsobil. Lidi jsou vždycky hrozně nesví, když spatří stodolu na čtyřech nohách a s blanitými křídly. Dav srocený před jeskyní se rázem rozdělil na tři skupiny. První se křižovali, druzí omdlévali a třetí rovnou zdrhali – velmi zdravý přístup, když naštvete draka mé velikosti.

Plecháč očividně postrádal pud sebezáchovy. Sklonil kopí a pobodl koně. Co jsem s ním měl dělat? Zkusil jsem to ještě jednou po dobrém a plivnul jsem po něm menší ohnivou slinu. Mířil jsem na to jeho kopí a měli byste vědět, že v plivání jsem fakt dobrej. Kopí mu shořelo na popel, než bys řekl švec. Plechový mužíček profičel neškodně kolem mě, otočil koně a vytáhl meč. V ten moment jsem měl o něm jasno. Debil. Rozumějte, jít na draka jen s mečem je totéž, jako lovit nosorožce zavíracím nožíkem, navzdory tomu, co se o tom můžete dočíst v pohádkách. Ale tenhleten hošík byl těmi literárními fantaziemi ovlivněn zřejmě přespříliš. Jemně jsem ho zvedl ze sedla a křápnul jsem s ním o zem. Zarachotilo to strašlivě, až mi naskákala husí kůže. Už jsem řekl, že kovový zvuky nesnáším. Zatnul jsem zuby, zvedl ho znovu a uplácal z něho úhlednou kovovou kuličku. Pustil jsem ji po svahu dolů a ještě dlouho ji sledoval, jak nabírá rychlost a klestí si cestu podrostem.

Chtěl jsem se zase pěkně natáhnout a užít si toho krásného rána, když mi to došlo. Co nevidět přijdou další plecháči a budou chrastit a třít kovem o kov a bez toho se celkem obejdu, věřte mi. To znamená, že se budu muset stěhovat. Smutně jsem si povzdechl. Škoda, bylo mi tu moc dobře.

**ilustrace Roman Kýbus**

# Islandské ságy

## 3. část

Tomáš Prokůpek

### SÁGA O NJÁLOVI

Sága o Njálovi je nejdelší a zřejmě i nejoblíbenější rodová sága (třebaže na několika místech sklouzává téměř do polohy právnického pojednání). Její příběh zpracoval Julius Zeyer v románu „V soumraku bohů".

Na Islandu žili dva nevlastní bratři z dobrého rodu – Höskuld a Hrút. Hrút se rozhodl oženit a Höskuld mu pomohl namluvit si Unn, dceru Mörda zvaného Housle. Těsně před svatbou se Hrút dověděl, že musí kvůli zmizelému dědictví plout do Norska, a tak mu Mörd slíbil, že na něj Unn počká tři roky. Hrút se v Norsku nejprve setkal s Gunnhildou, matkou norského krále Haralda Šedoplášťě. Gunnhild nabídla Hrútovi, že mu pomůže vyhledat jeho majetek a zasadí se o jeho vstup do Haraldovy družiny, bude-li jí po vůli. A tak Hrút tajně strávil čtrnáct nocí v Gunnhildině ložnici. Celou zimu pak sedal na čestném místě po králově boku. Na jaře se Hrút dověděl, že jeho dědictví má v držení jistý Sóti, jenž s ním uprchl do Dánska. Díky Gunnhildě dostal Islanďan čtyři lodě a s nimi se vypravil za Sótim. Cestou se utkal s proslulým víkingem Atlim a rozdrtil jej, Sóti mu však proklouzl zpět do Norska. Zde ho ovšem dopadli Gunnhildini lidé, zabili ho a sebrali Hrútův majetek. Islanďan se pak o něj s královnou rozdělil napolovic.

I další zimu strávil Hrút na Haraldově dvoře, ale začal být zamlklý. Nakonec králi vyjevil, že touží odjet zpět na Island. Gunnhild mu na rozloučenou věnovala zlatý náramek, ale zároveň určila, že žena, kvůli které ji opouští, s ním nikdy neužije rozkoše. Hrút se vrátil do rodného kraje a vzal si Unn. Ta s ním byla nešťastná, protože ji nedokázal uspokojit, a tak se s ním nechala rozvést. Když Mörd požadoval na sněmu po Hrútovi zpátky věno své dcery, bývalý zeť jej vyzval na souboj o ně a starý muž se toho neodvážil.

Hrútův bratr Höskuld s manželskou rolí potíže neměl. Jeho nejkrásnější dcera se jmenovala Hallgerd Dlouhonohá. Bohužel měla tuze vzpurnou povahu, kterou v ní ještě podporoval její svárlivý pěstoun Tjóstólf. Jednou po Hallgerdě zatoužil Torvald, bohatý a schopný sedlák. Šel za Höskuldem a domluvil se s ním na podmínkách sňatku. Jakmile se o tom Hallgerd dověděla, rozzuřila se, že se jí nikdo nezeptal na názor. Svatba se přesto konala a Torvald si odvedl Hallgerdu domů. Dívka si s sebou vzala svého pěstouna a počínala si velmi zpupně. Torvald se brzy neudržel a vrazil jí políček. Hallgerd pak požádala Tjóstólfa, aby ji pomstil, a ten Torvalda s radostí ubil. Dívka svého pěstouna uklidila do bezpečí a vrátila se k otci, který musel zaplatit pokutu za smrt jejího manžela.

Brzy se pohledné Hallgerdy zachtělo dalšímu muži – Glúmovi. Tentokrát byla svatba smluvena za Hallgerdiny účasti a jednou z podmínek bylo, že Glúm může Tjóstólfa beztrestně zabít, jestliže se bude proti jeho vůli zdržovat na jejich statku. Když však dívčin pěstoun požádal, aby u nich směl pobývat, Glúm mu to velkoryse dovolil. Glúm a Hallgerd spolu dobře vycházeli a to Tjóstólfa hnětlo. Přesto se manželé jednou divoce pohádali, pěstoun se rychle chopil příležitosti a proti Hallgerdině vůli Glúma ubil. Za to mu dívka poradila, ať se ukryje u Hrúta, který Tjóstólfovi okamžitě rozťal lebku.

Mezitím zemřel Mörd Housle a na Unn dolehla bída. Proto se vydala ke svému příbuznému Gunnarovi, aby se pokusil získat na Hrútovi zpět její majetek. Gunnar byl bohatý a neobyčejně schopný muž, který v žádném zápolení nenašel přemožitele. Přesto nevyhledával boj a měl vlídnou povahu. Na naléhání Unn se vypravil za svým přítelem Njálem, aby získal radu, jak obnovit starou při. Njálovi nerostly vousy, což se považovalo za ostudu, jinak však vynikal moudrostí, dokázal předpovídat budoucnost a patřil k největším znalcům zákona na Islandu. Njál poradil Gunnarovi, jak to navléknout, a na sněmu vyzval Gunnar Hrúta znovu na souboj o Unnino věno. Tentokrát si na měření sil netroufl Hrút a Unn dostala majetek zpět.

Tehdy Gunnara začalo lákat moře. Nějakou dobu váhal, ale když ho Njál povzbuzoval, vypravil se se svým bratrem Kolskeggem na cestu. U Dánska změřili své síly s víkingem Hallgrímem, majitelem kouzelného kopí, které jej jediné ze všech zbraní mohlo usmrtit. Bratři nad ním zvítězili a získali veliký poklad. Po

návratu na Island navštívili sněm a nikdo se jim krásou odění nemohl rovnat. Zde padla Gunnarovi do oka spanilá Hallgerd a ona jím byla také oslněna. Höskuld a Hrút souhlasili s uzavřením starých sporů mezi jejich rody a Hallgerd ráda přijala nabídku k sňatku. Gunnar pozval na svatbu Njála i mnoho dalších lidí a vystrojil hostinu, až se stoly prohýbaly.

Hallgerdina nesnášenlivá povaha se ale rychle projevila a ona se do krve pohádala s Njálovou ženou Bergtórou. Obě ženy se začaly vášnivě nenávidět. A brzy následovaly činy. Gunnar a Njál společně vlastnili les. V době, kdy se oba přátelé účastnili sněmu, poslala Bergtóra do lesa kácet svého raba Svarta. Jakmile se to dověděla Hallgerd, přikázala svému správci Kolovi, aby jej ubil. Bergtóra si to nenechala líbit a zanedlouho nechala na oplátku ubít Kola. Tak si obě ženy při každé možné příležitosti zvolna vybíjely svou čeleď. Nakonec byli do kolotoče pomsty zataženi i Njálovi synové a jen díky pevnému přátelství Gunnara a Njála nedošlo k neodčinitelnému krveprolití.

Hallgerd rovněž stála na počátku dalšího sporu. Poblíž Gunnarova dvora žil Otkel a byl to muž málo prozíravý, poněvadž si za přítele zvolil prolhaného Skamkela. Mezi Gunnarem a Otkelem vládly díky Hallgerdě silně napjaté vztahy. Jednoho jara se Gunnar vydal osít své pole. Otkelovi, jenž projížděl kolem se svou družinou, se splašil kůň a Otkel při tom zranil Gunnara ostruhou. Skamkel začal Gunnara popichovat, ale ten se dokázal ovládnout. Jeho trpělivost ovšem přetekla v okamžiku, kdy se doslechl, že Skamkel všude vykládá, jak se po zranění rozplakal. Tehdy se Gunnar chopil Hallgrímova kouzelného kopí a – následován bratrem Kolskeggem – vyrazil proti Otkelovi. Sami dva se v přímém boji střetli s Otkelem a jeho šesti muži a všechny ubili. U soudu byl díky Njálovi sjednán mír a Gunnarova proslulost velice vzrostla.

To se nelíbilo Egilovým synům a vyzvali Gunnara k zápolení hřebců. Hallgerdinu muži se příliš nechtělo, ale nakonec na nabídku přistoupil. Obě strany pobízeli holemi své hřebce, kteří se postavili proti sobě na zadní a navzájem se kousali. Egilovi synové se přitom pokusili Gunnara povalit, avšak Gunnar jedním z nich mrštil o zem a druhého srazil holí. Tak vzniklo velké nepřátelství a Egil toužil po odplatě. Brzy se dočkal příležitosti, protože Gunnar vyjel na cestu po Islandu pouze s bratry Kolskeggem a Hjörtem. Egil si na ně počíhal s třicetičlennou družinou, jenže Gunnarovu štěstí se nemohlo žádné jiné rovnat, a tak střet skončil Egilovou smrtí a útěkem zbytku družiny. Na bojišti zůstalo čtnáct mrtvých útočníků, ale padl i Hjört. Oba zbylí bratři vyvázli jen s menšími zraněními.

Egilův přítel Torgeir Starkadarson se spojil s Otkelovým synem, jenž se jmenoval rovněž Torgeir. Spolu s přáteli přepadli Gunnara a Kolskegga, avšak i tentokrát stála přízeň valkýr při obou bratrech a navzdory přesile zvítězili. Na celém Islandu nebylo nikoho, o kom by se více vyprávělo, ale na sněmu byli obžalováni z ubití

útočníků a odsouzeni k tříletému vyhnanství. Kolskegg odplul, procestoval většinu známých zemí, aby nakonec zakotvil v Mikligardu (Cařihradu). Gunnar se však odmítl i přes Njálovo varování podřídit, takže jej mohl kdokoli beztrestně zabít. Gizur Bílý, jenž byl povinován pomstou za Torgiera Otkelssona, sezval všechny Gunnarovy nepřátele a společně vyčkali, až bude Hallgerdin muž doma sám. Potom na něj vytáhli s obrovskou přesilou. Gunnar se ve svém domě statečně bránil, a jelikož Gizur rozhodně odmítl dvůr zapálit, dlouho nemohli spojenci ničeho dosáhnout. Posléze se jim nicméně podařilo strhnout střechu a Gunnarovi došly šípy, takže nakonec přece jen podlehl nesmírné převaze nepřátel.

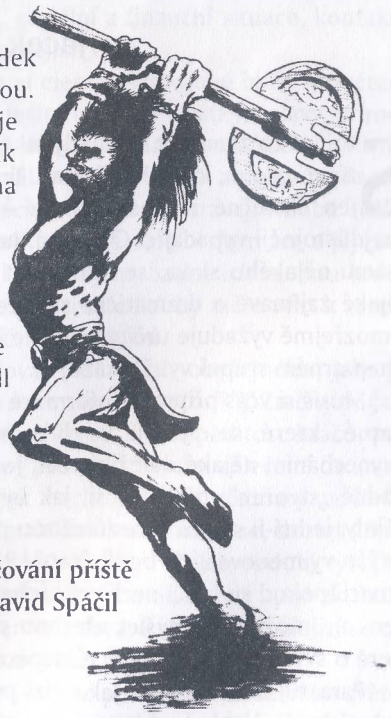
Njál měl s Bergtórou tři syny, mezi nimiž vynikal nejstarší Skarphedin, jenž měl s otcem málo společného. Byl neobyčejně mohutné postavy, bledého obličeje, na ústech mu neustále pohrával výsměšný úsměv a z očí šlehaly divoké plameny. Skarphedin se s Högnim Gunnarssonem ujal úkolu pomstít Gunnarovu smrt a ubili spolu několik mužů, kteří se o ni nejvíc zasloužili, mezi jinými i Torgeira Starkadarsona. Zbylí účastníci přepadení pak s nimi na sněmu raději domluvili narovnání.

Další dva Njálovi synové, Grím a Helgi, vypluli na cesty a vítr je zahnal k Orkneyjím. Jejich lodě byly obklíčeny skotskými koráby bratrů Grjótgarda a Snaekólfa, ale Islanďané se navzdory beznadějnosti situace odmítli vzdát. Vzplála bitva, ale záhy se zpoza mysu vynořily další lodě. Velel jim Kári, družiník orkneyského jarla Sigurda. Přidal se k slabším Islanďanům a společně Skoty rozprášili. Kári pak Gríma i Helgiho pozval na jarlův dvůr. Helgi měl vidění a upozornil Sigurda, že se jeho nepřátelé snaží obsadit část Skotska, kterou vlastní. Oba Njálovi synové se v následné bitvě ve Skotsku vyznamenali a jarl je bohatě odměnil. Potom Grím a Helgi odjeli do Norska. Islanďan Tráin Sigfússon tam na svém korábu ukrýval Hrappa, muže, jehož pronásledoval norský jarl Hákon. Njálovi synové se o tom dověděli, ale nechtěli Tráina udat. Když jarlovi Tráin i s Hrappem unikl, chtěl se pomstít Grímovi a Helgimu. Podařilo se jim vyváznout jen o vlásek a přišli o svůj majetek. Při plavbě domů znovu zavítali na Orkneyje a vzali s sebou Káriho. Ten požádal o ruku jejich sestry a usadil se u Njála.

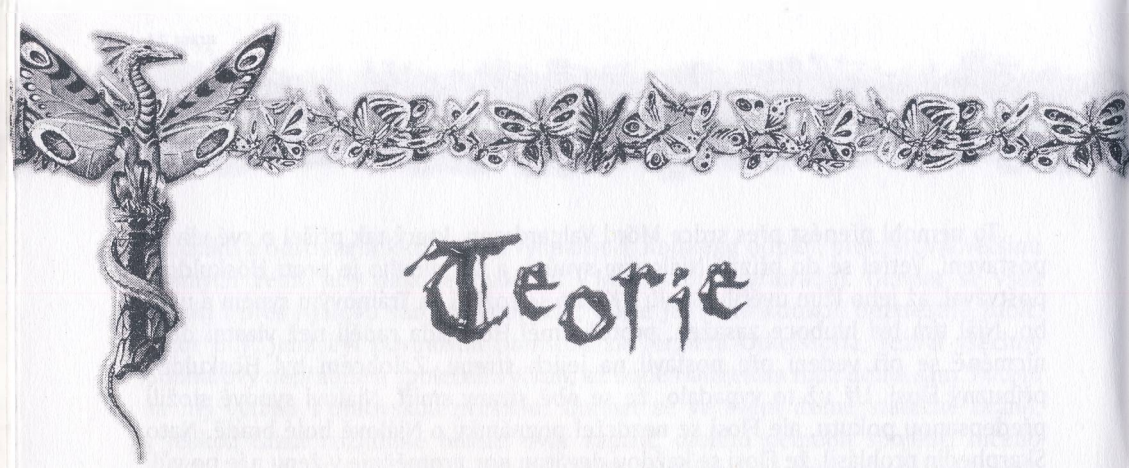
Grím a Helgi měli Tráinovi za zlé, že kvůli němu museli zbytečně nasazovat život, a žádali po něm narovnání. Vztahy mezi nimi se tak přiostřily, že skončily půtkou na zamrzlé řece. Skarphedin, Grím a Helgi, jejich nevlastní bratr Högni a Kári se postavili Tráinově osmičlenné družině. Tráin i Hrapp padli a zbytek se rozprchl. Po sjednání míru se Njál ujal Tráinova malého synka Höskulda a vychoval z něj znamenitého muže. Mnoho vody uteklo a Njál pro něj zažádal o ruku Hildigunny. Jenomže ta řekla, že si jej vezme jen tehdy, bude-li godim – předákem. Proto Njál prosadil, aby nad čtyřmi krajovými sněmy vznikl obecní sněm. Mezi předáky, kteří mu měli předsedat, potom prosadil i Höskulda.

To nemohl přenést přes srdce Mörd Valgardsson, který tak přišel o své vlivné postavení. Vetřel se do přízně Njálovým synům, a tak dlouho je proti Höskuldovi poštvával, až jeho lžím uvěřili. Spolu s Kárim se rozjeli za Tráinovým synem a ubili ho. Njál tím byl hluboce zasažen, protože měl Höskulda raději než vlastní děti, nicméně se při vedení pře postavil na jejich stranu. Žalobcem byl Höskuldův příbuzný Flosi. Už už to vypadalo, že se obě strany smíří, Njálovi synové složili předepsanou pokutu, ale Flosi se nezdržel poznámky o Njálově holé bradě. Nato Skarphedin prohlásil, že Flosi se každou devátou noc proměňuje v ženu a je po vůli trollovi. Tak se znesvářené strany rozešly ve zlém. Všichni nepřátelé Njálových synů se shromáždili kolem Flosiho a ve vhodnou chvíli zaútočili na Njálův dvůr. Jeho obránci se však hájili tak dobře, že mstitelé nemohli ničeho dosáhnout. Proto se rozhodli statek zapálit. Dovolili odejít ženám a dětem a nabízeli volný odchod i Njálovi a Bergtóře, leč ti odmítli. Všichni pak na dvoře uhořeli až na Káriho, jemuž se podařilo uprchnout.

Jak strana Njálových přátel, tak i nepřátel hledala před připravovaným soudem co největší podporu mezi jednotlivými předáky. Obecné mínění se klonilo k názoru, že upálení Njála a jeho lidí byl zbabělý a ohavný čin. Na sněmu se však žalobce dopustil formální chyby, takže rozsudek nemohl být vynesen, a spor skončil bitkou. Njálovi stoupenci získali převahu, a než se je ostatním podařilo odtrhnout, mnohý viník padl a už nevstal. Vášně mezi oběma bojechtivými tábory postupem času vychladly, ale Kári přísahal, že neustane, dokud nesprovodí ze světa všechny z vůdců přepadení. Jeho rukou postupně hynul jeden z Flosiho spojenců za druhým, až se Flosi se zbytkem věrných raději rozhodl opustit Island. Ani to ovšem nemohlo Káriho zastavit, a tak vposledku přežil jediný Flosi, nad nímž se Kári pro jeho mužnost slitoval.



**pokračování příště**
**ilustrace David Spáčil**




# Seznámení se světem

## 3. část

Jacek Brzeziński

Stojí za to zamyslet se někdy také nad tím, jestli nestvůra opravdu mluví právě tím jazykem, který hráči znají. Tento způsob – šikovné využití neznalosti nebo jen částečné znalosti jazyka – může vést k mnoha zábavným situacím. I nejdůstojněji vypadající CP, která, neznajíc dobře jazyk, se poněkud zmýlí ve významu nějakého slova, se může stát terčem vtipů, a to pak může být začátkem nějaké zajímavé a dramatické situace... Napodobení dialektů, slangu a podobně samozřejmě vyžaduje určitý cvik, ale i tuto věc, která hrdiny odlišuje, může aspoň v nepatrném stupni využít každý.

Musíš si včas připravit informace o důležitých cizích postavách, ale jen ty podstatné, které se využijí ve hře. Vyhni se vymýšlení zbytečností současně s vynecháním nějaké důležité věci. Jestliže se ti zdá, že tvůj hrdina je již dost důkladně „stvořen", představ si, jak by vypadal úsek hry, ve kterém by se objevil. Někdy, jedná-li se jen o nedůležitou postavu, stačí zamyslet se jen nad některými z výše vyjmenovaných bodů (např. 2 a 4), i když se samozřejmě v nestandardní situaci (pokud se hráči nechovají schematicky) může ukázat, že by se hodily i jiné. Není ale možné promýšlet všechno předem, protože nakonec většina informací, které o svých hrdinech máš, zůstane nevyužita, a to je jen plýtvání časem.

Pamatuj si, že stejně jako cizí postavy jsou součástí tvého světa i hrdinové vedení hráči. Vzhledem k tomu se vyplatí vykreslit ještě před začátkem hry dů-

kladněji pozadí, jejich historii, přátele, nepřátele, které si přece během dětství a mládí musel každý z nich udělat (protože od kojence vedeme postavy jen zřídka). Jejich známosti a zkušenosti z vymyšleného dětství během hry využívej tak, aby se hráči cítili být postavami ze světa, ve kterém se odehrává...

## PŘÍBĚH

Dalším bodem, který ovlivňuje představování tvého světa, je už samotný příběh – tedy stejně tak naplánovaný scénář jako to, co se děje během hry samé. Především se musíš dobře zamyslet nad tím, jak moc hrdinové tvých hráčů ovlivňují svět, který jsi stvořil (a koneckonců i naopak). Protože hry mohou být různé – někdy jsou hráči velkými rytíři, na jejichž bedrech spočívá tíha záchrany světa před zhoubou (hmmm...), někdy právě naopak – jsou osobami, které ve větším měřítku nic neznamenají, jen se snaží dosáhnout svých cílů a prožívají dobrodružství jaksi mimo okolní svět. Vyplatí se zamyslet se nad tím, jak moc mohou činy hráčů ovlivnit celkový obraz světa, abys někdy nesmyslně jeho změny nezdůvodňoval chováním hráčů. Je třeba logicky a rozumně posoudit možnosti hrdinů, které jsou spojené s jejich postavením ve světě (původ, sociální a finanční situace, kontakty a podobně), a také realistický rozsah důsledků jejich činů.

Pro větší barvitost hry je třeba vnášet do ní elementy spojené blíže se světem jako takovým – ať už připomenout nějaké důležité události (svátky, oslavy, přírodní jevy – povodně, výbuch sopky, sucho, atd.) nebo i nechat tyto události ovlivnit děj samotného dobrodružství – vypuknutí války může úplně změnit možnosti hrdinů, například pokud jde o cestování. V hrách, které se odehrávají v době blížící se současnosti, je třeba vzít v úvahu, jakou roli hraje ve světě informace a její dostupnost. Noviny, televize, rádio a dokonce i reklamy na budovách mohou hráče velmi přiblížit k realitě hry. Dobré využití těchto prostředků by mělo vést k tomu, aby se z nich získané informace staly pro hráče nezbytnými.

Když se to tak vezme, je třeba kontrolovat i něco tak obyčejného, jako je plynutí času (*„Proč je v tvých hrách vždycky léto, den a slunečné počasí?“*). Změny počasí – déšť, vítr a podobně – mohou být zajímavou výzvou pro nápaditost hráčů, pro jejich schopnost vytvářet roli (proč jsou všechny postavy vždycky oblečené do „normálního“ oblečení, které jejich majitele nijak nechrání před rozmary počasí?) a charakteristiky postav (každý přece může dostat katar, nachladit se, dostat zápal plic... a každé „mínus ve vlastnostech“ se počítá...). Změny ročních období vytvářejí jakýsi další stupeň tohoto „zasvěcování“. Sníh a mráz mohou být i pro zkušené hráče nezapomenutelným zážitkem (temně červené krvavé skvrny odrážející se od blyštící běloby sněhu, vzdálené vytí vlků, mrazivý vítr, pustina...).

Pokud už tvrdíme, že hry se odehrávají v jakémsi poměrně vymezeném světě, je třeba občas přinejmenším zvětšit smysl tohoto vymezení; co z toho, že se místa

jmenují stejně, když příhody nic nespojuje? Nejjednodušším způsobem zachování soudržnosti tažení (nebo přinejmenším zdání této soudržnosti) je využití stejných CP, nepřátel i spojenců našich hrdinů, v různých hrách. Objeví-li se stejná osoba v několika dobrodružstvích, tak dokonce i pokud bude představovat jen vzdálené a tajemné pozadí nějakých událostí, způsobí to, že tyto události vytvoří určitý celek. Taková postava může být přinejmenším zpočátku skutečně určitým způsobem „nevymezená", a ve chvíli, kdy to bude ve vývoji dobrodružství vhodné, ji do něj můžeš přímo zapojit. Podobný postup je možný také u některých předmětů a lokalit. Zajímavé je využití pověstí spojených s historií světa; ty příležitostně umožňují pohled dovnitř, do nitra skutečnosti, kterou stvořily.

Druhou stranou mince je naopak to, že realita hry vyžaduje, aby se ne všechno v tomto světě točilo kolem tvého scénáře. Ne všechny cizí postavy, které družina potká, se musí okamžitě stát důležitým prvkem scénáře, každá věta nemusí být hádankou, kterou je třeba vyřešit, a všechny předměty nemusí být podstatné pro zdárné ukončení výpravy. Všimni si, že v době, kdy tví hrdinové prožívají poněkud neobvyklé příhody, plyne život dál normálním tempem, a například pravděpodobnost, že kolemjdoucí bude vědět něco o záhadě, kterou družina řeší, je jistě mnohem menší než možnost, že o ní nebude vědět vůbec nic. Ostatně – ukázat hráčům jejich chování v takovémto světle může vést k zatraktivnění hry; teď už každá nitka nepovede ke klubku a některé stopy se mohou ukázat jako zcela falešné a bezvýznamné, protože nemají žádnou spojitost s problémem, který hrdinové řeší. Může se stát, že se hráči ponoří velmi hluboko do některé z vedlejších dějových linií, které jsi vymyslel, hlouběji, než jsi měl v úmyslu. Nu což, stane se – neznamená to nutně, že jednají špatně. Samozřejmě nemusíš plánovat všechny vedlejší dějové linie předem, většinu z nich budeš muset vytvořit improvizovaně během hry – umění improvizace je jednou z podstatných schopností Pána jeskyně, že ano?

Při představování světa se snaž mnoho jeho částí splétat v řetězce příčin a důsledků, ať už ve vztahu k určitým událostem (např. politické a kulturní události) nebo k činům CP, které vedeš. Co nejvíce a nejlépe popisuj, znázorňuj, představuj, aby si hráči mohli lépe představit, co máš na mysli. Občas je vhodné pro povzbuzení fantazie použít nějaké dodatečné pomůcky (dopisy, mapy ze světa hry, zhotovené na zažloutlém papíře, které můžeš hráčům ukázat, předměty, kterých se hráči mohou dotknout, boj, znázorněný pomocí figurek, hra na hudební nástroj, atd.). A těm, kteří dávají přednost házení kostkou a porovnávání koeficientů, připomínám, že hra na hrdiny má především tyto dva činitele: hraní rolí a vyprávění (samozřejmě plus fantazie); pravidla jsou jen doplňkem, někdy ostatně zbytečným.

**přeložila Zuzana Hanešková**

# Elf hraničář Xaxy a jeho dobrodružství

## aneb

## Jak v žádném, ale opravdu žádném případě nepsat

## 2. část

Cyril Brom

V prvním díle našeho povídání jsem vám ukázal, jak by v žádném případě neměla povídka vypadat. Doplnill jsem také několik postřehů k naší mateřštině a uvedl, proč není dobré psát podle Dračího Doupěte. Proč je lepší vymyslet si vlastní příběh.

*Kapitola pátá – Před psaním*

No jo, ono se řekne: vymyslet vlastní příběh. Jenže jak? Je osm hodin, v půl desátý dávaj Gremliny, tak co s tím?

Myslet si, že povídka se napíše za večer, je stejně naivní jako se domnívat, že politici nelžou.

– No ale přeci to nebudu psát týden?

Ne, to nebudeš. Budeš to psát měsíc. Pokud to dobře půjde. A jestli se ti měsíc zdá moc, tak psaní nechej a raději si zahraj toho Quaka.

Já sám (a podotýkám, že toto je pouze můj názor a že se může lišit od názorů jiných autorů) dělím povídky na dvě základní kategorie: krátké s pointou a dlouhé s dějem. Krátká povídka může mít od pár řádek do pár stran a *musí* být zakončená výraznou pointou. Naproti tomu nemusí mít žádný zvláštní děj, což je ovšem věc, která by neměla chybět u povídky dlouhé. Tam ale zas může být poněkud otupena brysknost pointy.

Problém začínajících autorů je ten, že si většinou netroufají psát nic delšího (tedy pokud nepíší rovnou román), ale zároveň nejsou schopni vymyslet pořádnou pointu. A tak vznikne krátký text s dějem, nejlépe o tom, jak do malebné vesničky přijde družinka dobrodruhů, vytluče ji, sebere rychtářův poklad a zase odejde. Všimněme si, že něco takového nezapadá ani do jedné, ani do druhé kategorie; ve většině případů je to totiž – proč to nenazvat pravým jménem – paskvil.

Dále si všimněme, že jsem se nezmínil o kategorii románu. Román je něco zcela speciálního, má své vlastní zákonitosti a vřele vám doporučuji, abyste od něj (alespoň ze začátku) dali ruce hodně daleko pryč.

Předtím, než začnete psát, je třeba vědět, co chcete psát. Pokud nemáte žádnou pointu v zásobě, nezbývá, než vymyslet děj – a to může trvat i několik dní, případně týdnů nebo měsíců... při kterých nenapíšete ani řádku. Při vymýšlení děje nezapomeňte zejména na:

– prostředí, v němž se bude povídka odehrávat (pokud se jedná o prostředí, o němž máte jen matnou potuchu – například hrad –, je dobré si o něm něco nastudovat – například v kterém století se jaké hrady stavěly, jaký je rozdíl mezi hradem a tvrzí, co je to donjon a barbakán atd.)

– jaké postavy se budou účastnit děje (jak budou staré – ať to proboha nejsou děti!, jak budou vypadat, jak se budou chovat, co budou mít u sebe a na sobě)

– základní konflikt (čili nějaká událost, díky níž celá povídka začíná; například umřela královna, nevyšlo slunce atd. – je samozřejmě možné základní konflikt skrýt a ozřejmit ho až na dalších stránkách)

– směr děje (je dobré, když povídka někde začíná a někde jinde končí – pokud budete psát o tom, jak hrdina jezdí od rána do večera na koni po hlavním nádvoří a píská si do větru, čtenář mít dobrý pocit nebude)

– závěr (pokud nevíte dopředu, jak má povídka skončit, může se vám stát, že neskočí nijak, navíc hrozí riziko, že jednotlivé scény spolu nebudou souviset, protože si nebudete jisti, co mají vlastně vyjadřovat a k čemu mají směřovat)

V souvislosti s dějem je dobré mít načrtnutou osnovu, abyste alespoň zhruba věděli, kolik bude mít vaše povídka scén a co se v nich bude odehrávat. Je téměř jisté, že se jednotlivé scény v průběhu psaní změní, některé ubudou a jiné se naopak objeví – to je normální a nemá smysl se tomu bránit. Bylo by ovšem dobré, aby každá scéna, která zůstane, nějak souvisela se směrem děje. Vždy, když scénu vytvoříte, zamyslete se, jestli není pro povídku zbytečná.

Když už nebudete mít osnovu, mějte alespoň závěr.

A neustále pamatujte na to, že čím víc informací budete mít před začátkem, tím rychleji a snadněji vám půjde vlastní psaní.

*Kapitola šestá – Jména*

Ještě než začnete psát, je dobré vědět, jak se vaše postavy budou jmenovat, případně jak se bude jmenovat celá povídka.

Jméno povídky by mělo vystihovat směr děje, případně myšlenku či smysl. Pokud to má být Elf Xaxy a jeho dobrodružství (nebo Rytíř Ctirad nebo Jeskyně pod Kozlím hrádkem nebo Výprava na Bílý hrad), dáváte tím čtenáři jasně najevo, že v povídce není vůbec nic. Vždyť kdyby bylo, proč to do jména nepromítnout – jméno je přece to první, čeho si čtenář všimne. Na ukázku: Mít tak s sebou prachovku

(I. Asimov), Poslední přání (A. Sapkowski), Devět miliard božích jmen (A. C. Clarke) – všimněte si, že uvádím jména povídek, nikoli románů.

Postavám se snažte dávat taková jména, která se líbí nejen vám, ale mají naději na úspěch i u čtenářů. Xaxy sice obsahuje jedno ypsilon a dvě iks, ale to neznamená, že se z toho čtenář nepozvrací. Stejně tak Wave – to je jméno tak možná pro vodního skřítka, ale ne pro elfa. A když už jsme u toho skřítka, proč mu nedát jméno české (Vlna), proč – pokud to nemá nějaký hlubší význam – ho překládat do angličtiny?

Pokud nějakou postavu používáte často, je dobré pro ni mít vícero označení; rytíře ve fialovém plášti můžete nazývat rytířem či fialovým, elf Xaxy může být elf, chlapec nebo prostě Xaxy. Dávejte ovšem pozor, abyste důsledně používali jedno označení pro právě jednu postavu. Pokud bude přízvisko fialový patřit tu rytíři v plášti, jindy královskému šaškovi a onde mluvícímu kavalci, čtenář vám děkovat nebude.

Dále při tvorbě jmen pamatujte také na to, že musejí být snadno zapamatovatelná a musejí dobře znít. Rozdíl mezi Geralt – Karthandekriera, Bilbo – Anzalthoon je myslím dostatečně zřejmý. Stejně tak asi temného mága nenazveme Čečerin a starého roztržitého hokynáře Morgor.

*Kapitola sedmá – Typografie přímé řeči*

Při psaní je dobré dávat pozor nejen na to,aby to mělo hezký děj,ale také na to,aby se to dobře četlo.Asi se vám teď nelíbí,že nedělám za čárkami a tečkami mezery,přitom ale každý druhý text,který do Altaru přijde,přesně takhle vypadá.

Dále je dobré vědět, jak se píší přímé řeči a v souvislosti s tím nezapomínat na existenci uvozovacích vět a jisté struktury, zvané odstavce. Následuje ukázka veskrze špatného textu:

*Kdo tedy.....*

*„Ahoj", řekl mohutný hlas a vynořil se z křoví. Byl to kamarád člověk Wave, měl dlouhý luk a deset šípů, z toho sedm vystřílených. „Ahoj Wave, tos byl ty?" „Jasně. Hezky jsme je zmákli, co." „Hm. Hele, nevíš, kde se tu vzali?" „No to ne. Ale to je jedno. Nechceš přijít večer na narozeniny."*

A nyní, jak by to mělo vypadat (alespoň co se typografie a uvozovacích vět týče):

*Kdo tedy...*

*„Ahoj," řekl mohutný hlas a vynořil se z křoví. Byl to kamarád člověk Wave, měl dlouhý luk a deset šípů, z toho sedm vystřílených.*

*„Ahoj Wave, tos byl ty?" zeptal se Xaxy.*

*„Jasně," zašklebil se chlapec. „Hezky jsme je zmákli, co?"*

*„Hm. Hele, nevíš, kde se tu vzali?"*

*„No, to ne. Ale to je jedno. – Nechceš přijít večer na narozeniny?"*

Mimochodem, jistě jste si také z ukázky všimli, že větu je možné ukončit nejen tečkou, ale také otazníkem (zejména pak větu tázací), či vykřičníkem (zejména pak větu rozkazovací), či vykřičníkem s otazníkem (!? nebo ?!), či pomlčkou (–), či *třemi* tečkami (...). Někdy je naopak dobré napsat pouze tečku: *Ale já jsem přeci z luku nestřílel.* nikoli *Ale já jsem přeci z luku nestřílel?*

Pokud opravdu nevíte, jak se mají interpunkční znaménka psát, podívejte se do učebnice češtiny či do nějakého časopisu nebo knihy (ne ovšem z dílny nakladatelství Classic).

*Kapitola osmá – Návaznost vět*

S jednotlivými větami bývají často potíže. Dvě z největších: za prvé autoři zapomínají, že existuje něco jako souvětí, za druhé nenavazují na předchozí text. Náprava té první chyby je především věcí cviku, náprava té druhé je především věcí dobře udělané osnovy.

Podívejme se napřed krátce na chybu první; souvětí:

*Byl jednou jeden elf Xaxy. Byl sličný a měl vysokou inteligenci. Zato skoro žádnou sílu.*

Tyto tři věty lze přepsat do jediné:

*Byl jednou jeden elf Xaxy; sličný jako spanilé pany ze Západu a chytrý jako čarodějové z Věží ze slonoviny – zato svalů mu příroda nadělila, jen co by se za nehet vešlo.*

Pravda, takovýto úvod povídky evokuje spíš než cokoli jiného pohádku pro pětiletá děcka – v tom ovšem nemají prsty souvětí, ale koncepce celé povídky.

Nyní se vraťme k hlavní náplni této kapitoly, kterou je návaznost vět.

Jedině pokud píšete „z voleje" nebo ve čtyři ráno, může se vám stát tohle:

*„A jaké máš povolání ty?"*
*„Já ještě nevím. Mně ještě deset nebylo. Ale umím střílet z luku a lovím po lese ptáky."*
*„Tak to můžeš být bojovník."*
*„Ale já chci být čaroděj, protože mám vysokou inteligenci."*

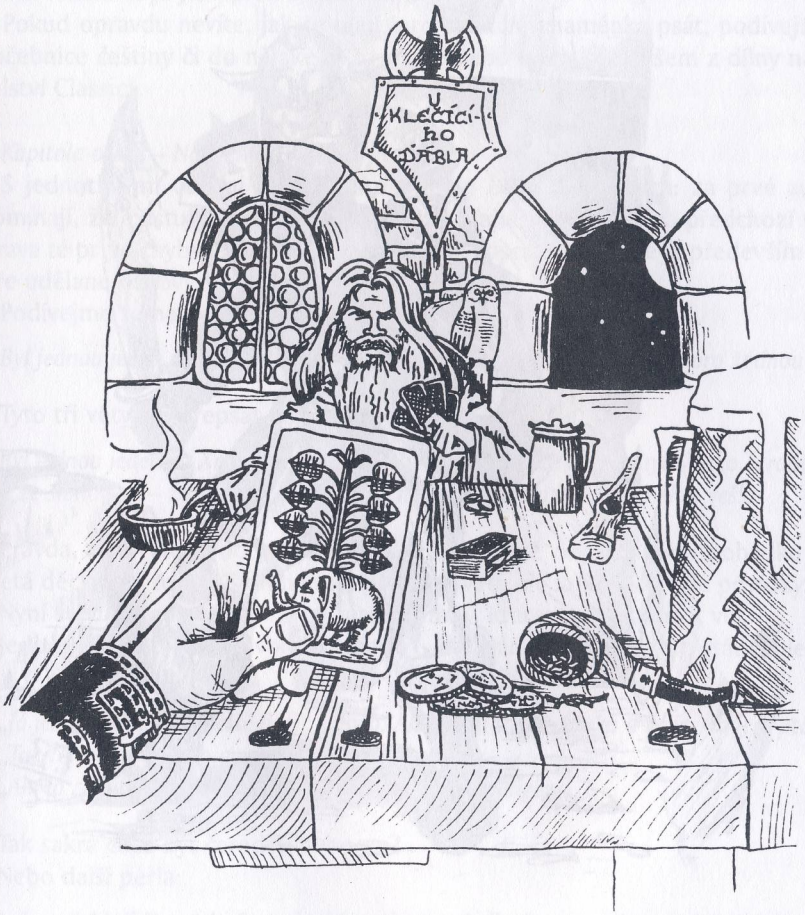
Tak sakra chce být čaroděj, nebo ne?

Nebo další perla:

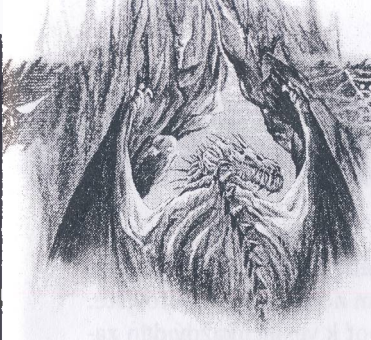
*Jednou šel* (elf Xaxy) *lesíkem, který rostl na vrcholku kopce nad vesnicí. Byl to listnatý les a všude v něm rostly samé olše. Zrovna byl podzim a tak k zemi padalo listí a tlelo na zemi. Foukal vítr. Měl u sebe: krátký meč, luk a toulec se šípy...*

Nevím jak vy, ale já si vítr, který měl u sebe krátký meč, luk a toulec se šípy, představit nedovedu.

autor: **Filip Bečvář**




autor: **Petr Floriánek**



# Jeskyně

## Dvojník

Filip Ćwierz

*Toto dobrodružství je možno zasadit do libovolného světa, kde žijí dvojníci a vlkodlaci. Je určeno pro trochu zkušenější hráče.*

### Prostředí

Celé dobrodružství se odehrává v malé vesničce, která se jmenuje Medvědí a nalézá se v zemanství Medvědov. Medvědí se nachází v zemědělské oblasti. Hlavní součástí místního hospodářství je chov prasat a vybírání mýtného od projíždějících karavan (kterých ale není tak moc).

V Medvědí žije asi 220 lidí, z toho je přibližně šedesátičlenná komunita elfů s vlastní samosprávou. Ve vesnici mají také 15 krollích otroků, kteří jsou obecním majetkem a jsou určeni vesměs na těžké práce. Vesnice má starostu voleného doživotně radou starších.

V okolí vesnice je celkem nevelký les. Za lesem je skřetí sídliště, skřeti si moc nedovolují, ale pomalu začínají dorážet i na vesničany. Ve vesnickém rybníku žije vodník, starosta je ochoten dát za jeho hlavu 65 zlatých. V lese žije medvěd grizzly, který se naučil chodit si do vepřínů pro rychlou a snadnou obživu. Starosta na něho vypsal odměnu 50 zlatých, ale zatím se nenašel žádný lovec.

**Stopy kolem vesnice**

Kolem vesnice se nacházejí nejčastěji stopy medvědí, které zanechává starý grizzly, žijící nedaleko. Pak stopy skřetí od hlídek kolem nedalekého skřetoviště. Každé ráno je po nich možno nalézt čerstvou stopu, neboť k vesnici každý den zachází hlídka zkontrolovat situaci. Pak je to spousta stop lidských, vlčích a zvířecích.

## Nejdůležitější místa

**Hostinec U medvěda**

Hostinec je na tak malou vesnici velký a dobře vybavený, má velmi prostorný sál s výčepem. V prvním patře má deset pokojů po čtyřech lůžkách, v druhém patře je deset dvoulůžkových pokojů. V podkroví je velká půda používaná jako byt hostinského. K hostinci patří stáje pro víc než 20 koní.

**Árova kaple**

Velká kaple nebo malý kostel. Je jednolodní, dovnitř se vejde asi 100 lidí. Místo oltáře je zde pramen sloužící při rituálech. Pramen je sirný, celkem dost zapáchá, ale je léčivý. Jediný doušek vrátí 1k10 životů, další učinkuje až příští den. O kapli se stará kněz, který býval druidem. Jelikož mu to nevyšlo s hvozdem, stal se knězem a zatím mu to vynáší.

**Radnice a věznice**

Na radnici sídlí starosta a vězení je skoro vždy prázdné. Jenom občas v něm přespí ožrala.

**Rybník**

Vesnický chovný rybník. Složí k rybolovu a koupání, v poslední době se ale v něm nikdo nekoupe a rybáři z břehů zmizeli. Všechno kvůli vodníkovi.

# Úvod

Před nedávnem (ale až po příchodu postav) do vesnice přijela šestičlenná družina. Jejich hraničář byl těžce zraněn v boji s vlkodlakem, kterému málem podlehl. Družina si nejprve pronajala výčep od hostinského za 20 zlatých, tam ošetřili svého druha a pak dali starostovi 200 zlatých za povolení se zde usadit. Jelikož ve vesnici nebyl k dispozici žádný volný dům, zaplatili hostinskému dalších 300 zlatých a pronajali si celý hostinec. Družina pomohla ve vesnici s opravami některých částečně poničených budov a uspořádala několik pořádných vesnických zábav.

Při jedné z veselic se do onoho zraněného hraničáře zamilovala kovářova dcera Nori. Starý kovář hleděl na ty dva s velkou nelibostí a zašel si stěžovat ke starostovi, kde nepochodil, protože Nori před časem odmítla jeho syna a starosta

„neštěstí" kovářovi přál, a tak kovář zašel za jednou z vlastních postav (nejlépe s vyšší inteligencí a lepším přesvědčením) pro radu.

**Pouze pro PJ**

1) Válečník Janos, jeden z členů cizí družiny, je Dvojník – magická nestvůra, která dokáže měnit svou podobu.

2) Zraněný hraničář je lykantrop. Jeho matka byla člověk, ale jeho otec byl vlkodlak. Hraničářova lykantropie se zatím nijak neprojevovala, dokud nebyl smrtelně zraněn jiným lykantropem. Od jeho zranění se u něho začaly objevovat první známky Proměny.

3) Dvojník Janos se snaží postupně likvidovat ostatní členy družiny tak, aby vina nepadla na něho.

4) Jediný Janos ví, že Vlkouš je lykantrop.

## Nástin děje

Jediný Janos ví pravdu o Vlkoušovi; jelikož jeho největší touhou je škodit všemožně lidem, a díky své schopnosti se proměňovat mu to jde vcelku dobře, zrodil se v jeho mysli ďábelský plán. Několikrát se promění ve vlka a zabije několik mladých vesnických dívek, vždy se ale postará o to, aby byl s danou dívkou viděn jako Vlkouš. Neustále se snaží po vesnici rozšiřovat pomluvy, že Vlkouš Nori podvádí. Jelikož Vlkouš získává s postupujícím časem alergii na stříbro, snaží se Janos na tuto jeho indispozici neustále upozorňovat (podsouváním stříbrných mincí Vlkoušovi do měšce, vínem ve stříbrném poháru, atd.). Janos si najme několik barabů a nechá jimi unést Loriel – dcerku hospodského, sám při zinscenovaném přepadu zabije hostinského, hostinec zapálí a nechá tam shořet jeho tělo. Před tím se promění do jeho podoby a neidentifikovatelné tělo hospodského bude vydávat za mrtvolu Janose.

Dvojník počítá s tím, že se zbytek jeho družiny (a možná i družiny postav) vydá pomstít Janosovu smrt a najít Loriel (sám se tomu bude snažit pomoci a bude ostatní přemlouvat a plakat pro svou malou dceru; když budou chtít aby šel s nimi, kývne, udělá pár kroků, padne na zem a bude předstírat bezvědomí), tím bude mít Dvojník vyklizenou vesnici. Okolo půlnoci se změní do podoby Vlkouše a svede Noriinu nejlepší přítelkyni Marion, předtím dá ale jako anonym vědět Nori, že Vlkouš má schůzku s Marion na jejich obvyklém místě. Počítá s tím, že Nori přijde (a ona přijde) a vše uvidí. Nori s pláčem uteče domů. Dvojník zlikviduje Marion (pozře ji) a vezme si její podobu. Druhý den se pochlubí v podobě Marion vesnickým děvčatům o tom, co se stalo v noci v obecní stodole, a postará se o to, aby se to dostalo i k Noriinu otci a bratrům. Ti se rozhodnou po návratu Vlkouše chytit a zlynčovat před celou vesnicí. Bohužel vlkodlak je nezranitelný obyčejnou zbraní a vesničané si

určitě všimnou, že mu jejich útoky neubližují, a rozhodnou se ho upálit. Vlkouš, jelikož je již plnohodnotný vlkodlak, se změní během popravy ve vlka a podaří se mu zpřetrhat pouta a popálenému utéct do lesa. Nori se pokusí ze zoufalství oběsit. Tímto se Dvojníkovi podaří obrátit náladu proti cizí družině, vesničané se je pokusí zlynčovat, každopádně dojde k tomu, že cizí družina bude z vesnice vyhnána.

Vesničané se pokusí vyhnat vlkodlaka z lesa a zabít ho. Pod vedením kněze-druida se jim ho podaří vystopovat, ale jeho chycení zabrání smečky rozzuřených vlků, takže vesničané pouze ze vzteku zapálí les. To vlkodlaka rozzuří, a tak shromáždí velkou vlčí smečku. Od svých vlků se dozví, že blízko vesnice žije skřetí náčelník. Vlkouš se s tímto skřetím náčelníkem spojí a spolu napadnou vesnici. Zničující útok vlků a skřetů pravděpodobně nikdo nepřežije. Dvojník přečká útok v rosolovité tekuté podobě. Poté, co se tak stane a Dvojník se pořádně nasytí těly padlých, odejde velmi spokojen se svými činy dál páchat zlo někde jinde.

### Vesnická zábava

Arikova družina často pořádá zábavy na svou počest.

Vstupné na zábavu stojí 4 zl, v ceně vstupného je zahrnuto jídlo a pití. Na zábavách hraje skupina elfích bardů, jeden z nich je kouzelník-úchylák, jemuž největší potěšení činí měnit se v překrásnou ženu a vydávat se za lehkou děvu (bere 5 zlatých za hodinu, ale vypadá fakt skvěle); jakmile sebere zlato, promění se a uteče. Je 25% šance, že se strhne hospodská rvačka, při níž se zdemoluje celý lokál. Zábava končí vždy kolem svítání.

Během vesnické zábavy se rabijáci Janose ukryjí v hostinských pokojích; viz **Přepad hostince – Ukrytí**

### Vraždy dívek

Vraždí Dvojník a vždy zanechává stopy, jako by zabíjel vlkodlak: tělo se najde roztrhané se stopami po drápech a zubech, kolem těla jsou vždy lidské stopy a stopy velkého vlka, stopy vedou směrem k hostinci. Vlkouš bydlí v prvním patře, k jeho oknu jsou stopy po lezení a dole se vlčí stopa mění v lidskou. Je 25% šance, že jeden starý vesnický ožrala několikrát viděl obrovského vlka, jak přiběhl k hostinci, tam se změnil v nějakého muže a ten vyšplhal nahoru k oknu. Ožrala neví přesně, zda se jedná o Vlkouše.

**Prohledání:** Pokud se postavy rozhodnou prohledat tělo, pak uspějí-li třikrát při hodu na objevení objektu s nápadností –10%, naleznou v ranách stopy nějakého podivného slizu, stejný sliz i za nehty

**Stopování:** Pouze při hodu 01 si hraničář všimne v místech, kde se stopy mění, částeček jakéhosi slizu. Pokud prohledával tělo, pozná, že se jedná o stejný druh. Pokud ví něco o vlkodlacích, může ho napadnout, že tady něco nehraje.

## Únos Loriel

Únos Loriel je naplánován tak, aby si ho lidi všimli. Janos si opatřil k tomuto účelu místní dvacetičlennou bandu loupežníků.

1) Loriel unese pět členů bandy za bílého dne přímo z návsi, dva lupiči pojedou na koních, dva s vozem a jeden půjde pěšky.

2) Pěší lupič, jediný, který ví, jak Loriel vypadá, se připlete k ní a její chůvě, a dá signál ostatním – ukradne chůvě košík s nákupem

3) Lupiči s vozem přijedou doprostřed návsi, jeden z nich zastřelí z těžké kuše chůvu, druhý popadne dívku, hodí ji na vůz a začnou ujíždět pryč. Cestou pryč se pokusí sebrat na vůz utíkajícího druha (25% šance, že to vyjde).

4) Lupiči na koních celou akci jistí, jeden z nich zatroubí na trubku, druhý začne kolem sebe házet dýmovky a ohnivé hlíny.

5) Kdyby byly postavy příliš iniciativní a něco selhalo, mají lupiči na koních krizový plán: jeden rychle ze sedla vezme děvče a ujede co nejrychleji pryč, ten druhý mrští se svým vakem o zem a vak vybuchne, protože je plný oleje a ohnivých hlín.

6) Únos zorganizoval Janos, aby měl volné pole pro uskutečnění svých plánů.

## Přepad hostince

Zbylých patnáct rabiátů přepadne a zapálí hostinec.

1) Hostinec bude přepaden v den po zábavě, kdy většina Arikovy družiny spokojeně vyspává ve svých pokojích

2) V hostinci je několik hostů – elfí bardi, Arikova družina.

3) Lupiči jsou ukryti v pokojích

Přepadení má několik fází:

### Ukrytí

Proběhne v noci hezky ve skrytu pod pláštíkem tmy. Okolo jedné hodiny přijede do vesnice patnáct rabiátů, jeden z nich zatroubí na trubku – dá signál Jánosovi. Janos po signálu zmizí ze zábavy (pokud postavy dávají pozor, mohou si toho všimnout a jít ho sledovat)

### Sledování

Janos půjde pryč přes stáj, nejdřív se ale přesvědčí, jestli je někdo ve stáji. Pokud tomu tak bude (50%), pokusí se přesvědčit dotyčného, aby šel do sálu, že ho tam hledají, případně nabídne bakšiš. Pokud dotyčný nebude chtít odejít (50%), tak se ho pokusí zabít a mrtvolu schová do sena. Poté zhasí světlo a promění se do podoby, ve které jedná s lupiči (je to podoba jedné z vlastních postav), a vyjde ze stáje. Neustále si dává dobrý pozor, aby příliš nestál v přímém světle.

**Rozhovor s lupiči**

Pokud ho některá postava odposlechne, dozví se spoustu zajímavých věcí:

1) Zítra mají někoho unést.

2) Dostanou za to zaplaceno 500 zlatých, lup z vybraného hostince a věci členů Arikovy družiny.

3) Budou skryti do únosu v hostinci.

Existuje 75% pravděpodobnost, že si Janos všimne, že ho dotyčná postava sleduje. Janos si ji zapamatuje, ale nezaútočí přímo, protože si není jistý moci postavy a nemůže dopustit ohrožení svého plánu; proto pokud bude postava projevovat přílišnou horlivost, rychle se změní v rosol, který bude nejspíš překvapený hrdina považovat za bláto a sám si bude myslet, že má halucinace. Janos sám se schová v podobě rosolu do své skrýše ve stáji, kterou má vyhloubenou v zemi. Zítra tuto postavu pozve osobně jako Arik z Věží do hostince na skleničku; pokud postava odmítne jeho pozvání, bude jednat podle alternativního plánu.

Janos zavede lupiče zadním schodištěm do pokojů, kde přečkají do zítřejšího přepadu. Jeden z lupičů odvede koně a bude čekat kousek za vesnicí na zítřek. Druhý den přijede do vesnice jako **falešný koňský handlíř**.

Všechny tyto informace se dají vystopovat.

**Falešný koňský handlíř**

Jeden z lupičů se vydává za koňského handlíře, má 16 „velmi drahých" koní a čeká až ostatní přepadnou hostinec, pak je jeho úkolem zajistit pro ostatní rychlý odchod. Usídlil se hned před hostincem, je velmi nervózní a případným velmi dotěrným kupcům „vysvětlí", že koně nejsou na prodej.

**Arikovo pozvání**

Za sledující postavou přijde Janos změněný v Arika s klasickou lahvinkou vína, jak má Arik ve zvyku, tentokrát je v ní i trocha velmi silného uspávadla Odl ~ 12 ~ malátnost 1k8 hodin / bezvědomí 1k8 hodin + osmihodinový spánek v obou případech, druhá dávka pohřbí i draka. Dvojník se může napít v klidu, protože jed na něho nepůsobí. Z bezvědomí vzbudí postavu až žár plamenů.

Je 75% pravděpodobnost, že „Arik" přijde za jednou z postav za stejným účelem, aniž by si před tím všiml, jestli ho ta postava sledovala nebo ne.

Je 60% šance, že „vlastní postavu" uvidí nějaký vesničan s lupiči; pak Ar suď.

**Přepad hostince**

Rabiáti čekají na signál (troubení na trubku), pak otevřou dveře pokojů a začnou stěny polévat olejem – zatím nahoře. Několik jich sejde dolů, odkud vynesou pár sudů ze zásob hostince a polijí spodní část. Před tím, než hostinec zapálí, vybe-

rou pokladny. Janos těsně před signálem zatáhne hostinského do sklepa a tam ho zabije, podle situace i pozře jeho tělo. Omámenou postavu strčí do druhé skrýše pod pultem, z první skrýše dá lupičům poklad. Lupiči porozbíjejí inventář hostince, naskákají na koně, hodí několik pochodní na střechu a odjedou pryč z vesnice spolu s únosci.

a) Pokud Janos nebude mít k dispozici postavu, nebo postava bude neodpovídající velikosti, hostinského jenom zabije a bude ho vydávat za Janosovo tělo.

b) Pokud bude mít po ruce postavu, hostinského pozře a když postava uhoří v hostinci, bude ji vydávat za Janose; pokud se tak nestane, použije mrtvolu jednoho z elfích bardů.

Je 10% naděje, že se postava probudí, zrovna když se Janos bude měnit v hostinského (viz Janosova přeměna) díky částečnému ochromení a omámení to bude považovat za halucinaci: Int ~ 9 ~ věří / považuje za halucinaci.

### Požár hostince

1) plameny se šíří dost rychle
2) přímé plameny zraňují za 1k6 životů za každé kolo
3) kouř zraňuje za 1k3 stínových životů za každé kolo dýmu
4) postava se musí za každých načatých 10 životů ztracených v důsledku kouře 1 směnu vydýchávat
5) požár hostince má zaměstnat vesničany a poskytnout únoscům čas k útěku

#### Elfí družina

Včera se velmi hodně zpili a teď vyspávají velmi tvrdě; jelikož elfové nevydrží hodně alkoholu a tito ho včera vypili dost, je 90% pravděpodobnost, že se vzbudí pozdě nebo vůbec a tím pádem v hostinci uhoří.

#### Arikova družina

Vlkouš, jelikož jeho smysly jsou proměnou zesíleny, ucítí kouř a vzbudí ostatní ze své družiny ještě před tím, než požár vypukne v plné síle.

#### Hašení hostince

Je zbytečné, ale bude se muset bránit dalšímu šíření ohně; hašení snižuje pravděpodobnost rozšíření ohně o 10%.

#### Rozšiřování požáru

75% pravděpodobnost, že oheň přeskáče po střechách
65% pravděpodobnost, že se zřítí stěna hostince na protější budovu
85% pravděpodobnost, že oheň přeskočí na vedlejší budovu
5% pravděpodobnost, že se oheň rozšíří po zemi (chytne tráva)

### Následky požáru

Pokud se požár nerozšíří, shoří pouze hostinec (do základů). Kdo z hostince neuteče během prvních tří směn, uhoří. Budova se bude muset postavit znova. Pokud se požár rozšíří na okolní domy kolem hostince, platí o nich to co o hostinci, pokud se rozšíří na celou vesnici, pak Ar pomož.

Janos-hostinský vyběhne z hospody během první směny a sehraje nervové zhroucení. Arikova družina se bude shánět po Janosovi, „hostinský" jim řekne:

*a) pokud omámená postava uhoří:*

Hospodský řekne, že mrtvé tělo je Janos, a obviní některou z přeživších postav.

*b) pokud omámená postava neuhoří:*

Hospodský bude vydávat jednoho mrtvého elfa za Janose a obviní přeživší a uniknuvší postavu.

## Hledání únosců

Hostinský vyběhne ze shořelého hostince a zhroutí se. Jakmile se probere a dozví se, že jeho dcera byla unesena, a postavy či někdo jiný mu popíše únosce, začne na kolenou prosit, aby mu pomohli. Ve vesničanech samotných je velmi bojovný duch.

### Shánění bojovníků

Sehnání lidí bude trvat asi dvě hodiny. Sedláci mají většinou vidle, cepy a nože, jen několik jich má meče a luky. Většina vesničanů nemá koně. Podaří se shromáždit asi 75 mužů a 10 členů stráže.

### Pronásledování

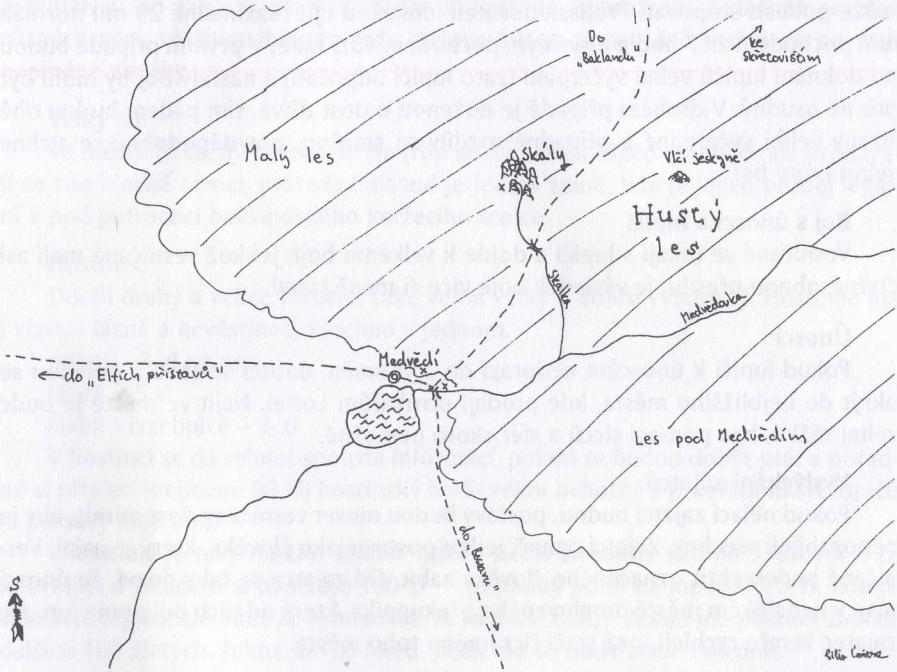
Pokud se hasil hostinec a nehořelo nic jiného, požár trval 6 hodin a shánění lidu další 2 hodiny. Lupiči tím mohou získat až osmihodinový náskok, únosci 8,5 hodiny.

### Itinerář

Únosci – vyjeli s vozem na západ za vesnici, kde zastavili vůz a usedli na koně. Vůz nechali tam, kde zastavili, a zapálili ho. Dál jeli na koních směrem na sever. Jedou nejrychleji jak můžou; zastaví, až budou koně vyčerpaní, a zapálí oheň, kterým dají znamení svým lupičům. Lupiči vyjedou směrem na jih, objedou vesnici ve velkém oblouku a dají se na sever. Budou v dáli hledat ohňový signál.

### Tábořiště

Nalézá se 40 mil severně od Medvědí. Únosci do něho dorazí přibližně o půl hodiny dřív než lupiči. V tábořišti si odpočinou asi 8 hodin. Oheň zhasí ihned po příjezdu druhé skupiny, nechají pouze malý, tak aby nešel vidět. Hraničář se je




Legenda

- cesta
- vesnice
- řeka, potok
- rybník
- les
- skály
- jeskyně
- most
- x Dvojníkova skrýš

Vlčí jeskyně – do této jeskyně se schová Vlkouš a pak i skřeti

Hustý les – les. který vesničané zapálí. rozšíření požáru na vesnici zabrání říčky Skalka a Medvědovka

Skály – pískovcové skály v lese, v nich má Dvojník jednu ze svých skrýší

může pokusit stopovat. Pronásledovatelé dokážou ujít maximálně 29 mil normálním pochodem za 7 hodin a rychlým pochodem 43,5 míle. V prvním případě budou po dohnání lupičů velmi vyčerpaní (zato lupiči odpočatí) a nastalý boj by mohl být pro ně osudný. V druhém případě je doženou o dost dříve, tím pádem budou obě strany velmi vyčerpané a případné rozdíly se smažou, pravděpodobně se strhne velmi krutý boj.

**Boj s únosci a lupiči**

Vesničané se utkají s lupiči a dojde k velkému boji; jelikož vesničané mají asi čtyřnásobnou přesilu, je výsledek boje více či méně jasný.

**Únosci**

Pokud lupiči k únoscům nedorazí do čtyř směn, únosci se sbalí a pojedou se ukrýt do nejbližšího města, kde prodají otrokářům Loriel. Najít ve městě je bude velmi těžké, bez pomocí sicců a sfér skoro nemožné.

**Vyslýchání zajatců**

Pokud nějací zajatci budou, postavy budou muset vesničany dost mírnit, aby je nepozabíjeli všechny. Zajatci označí jednu postavu jako člověka, který je najal. Vesničané budou chtít označeného člověka zabít. Od zajatce se taky dozví, že únosci mají v nedalekém městě domluveného překupníka, který od nich odkupuje lup, ale zajatec zemře rychleji, než stačí říct jméno toho města.

**Hledání únosců ve městě**

Únosci se ukryjí ve městě Bakland v hostinci U Bakova oka

## Bakland

Spíš větší vesnice než město. Rozkládá se na Bakském kopci, což je jediný kopec v celém Baklandském knížectví. Má pouze hliněné hradby – z cihel jsou jenom brány. Hradby jsou asi 3 sáhy vysoké, nastaveny kolovou hradbou o výši dvou sáhů. Jsou kryté proutěnou střechou. Na vrcholu kopce stojí hrad, jako jediná budova z města je postavený z kamenných kvádrů. Ve městě je zděný dále pouze hostinec – cihlový. Ostatní budovy jsou roubené.

**Důležité budovy a instituce**

**Městská brána**

mýtné: 1 zl za koně, 3 st za osobu, 1 zl za vůz

Strážný je úplatný, za 6 zl pustí do města kohokoliv, i Ďábla samotného.

**Městská skladiště**

Patří k velkému trhu, je zde možno si pronajmout skladovací prostory za 30 zl na měsíc. Skladiště číslo 5 si pronajali rabiáti – resp. mají ho trvale pronajmuté

a používají ho jako skrýš. V žádném případě ho neprozradí. Skladiště je plné různých věcí, většinou bezcenných, zajímavé jsou pouze dvě truhly až po vrch naplněné zlaťáky.

**Velký trh**

Ve městě je každý pátek trh. Na trhu se dá koupit skoro všechno, ale prodávají se zde hlavně otroci, protože Bakland je jediná země, kde je jejich prodej legální a pod patronací baklandského knížecího stolce.

**Hostinec**

Dostii drahý a velice luxusní, také velmi velký a dobře vybavený. Hostinec má i vlastní lázně a nevěstinec, všechno v jednom.

pokoj – 3 zl na noc
lázeň – 5 st
lázeň+lazebnice – 3 zl

V hostinci se dá sehnat spousta informací, pokud se budou dobře ptát a pořádně si připlatí (nejméně 60 zl) hostinský bude velmi ochotný a prozradí úkryt lupičů (a postavy lupičům).

V hostinci je taky možno sehnat služby sicca. Sicco má sítě na 9. úrovni a za informaci o skladišti si naúčtuje 100 zl + případný podíl na lupu. Sicco ví, kde je skladiště lupičů, ale bude se vymlouvat, že to musí zjistit. Pokud mu postavy zaplatí dalších 100 zlatých, řekne jim to hned, jinak mu to bude trvat 1k4 dnů.

Rabijáky lze také ve městě normálně vystopovat, pokud je hraničář před tím úspěšně stopoval, ale postih je –40% a každou směnu se musí ověřovat (těžký terén).

*Poznámka*

*Zloděje nelze najít bez stopování, resp. hledání se stává zbytečným blouděním po krajině, které nikam nevede.*

*Jakmile bude mít Janos vyklizenou vesnici, bude řádit ostošest (viz Nástin).*

*Pokud bude obviněna některá postava, následuje soud a uvěznění.*

## Lynč Vlkouše

Jakmile se postavy druhého dne vrátí zpět, obklopí starý Padivous a jeho synové hraničáře Vlkouše, jsou ozbrojeni kladivy a řetězy. Nejdřív ho omráčí a pak ho spoutají obyčejnými provazy. Na případné dotazy proč, odpoví takto (mluví Rogi Chytrák, jediný který umí z kovářových synů trochu číst a docela dobře mluvit):

„Já, za svou rodinu, za své bratry, otce a sestru, vznáším proti tomuto muži obvinění z toho, že sváděl naší sestru Nori a vyloudil si z ní zaslíbení do stavu manželského a při tom cizoložil s jinými ženami. Jelikož byla uražena čest naší rodiny, žádáme proto sbor starších naší vesnice, aby tento muž za své činy pykal. Žádáme, aby byl veřejně potrestán trestem nejvyšším – smrtí."

O toto žádají starostu, pokud se postavy do sporu budou vměšovat vypukne ostrá diskuse (může dojít i na nože), při které se bude Padivousova rodina odvolávat na vžité zvykové právo a bude vyžadovat satisfakci (lynč). Pokud postavy navrhnou Boží soud, tj. souboj, musí být velmi přesvědčiví, aby si prosadili svou, v žádném případě nedosáhnou úplného omilostnění – nejmírnější variantou bude souboj na život a na smrt.

**Lynč**

Nejdřív Vlkoušovi přivážou na ramena kládu, ke které mu připevní ruce. Nechají ho běžet po ulici, pak ho několik vesničanů udeří přes záda bičem, navlhčeným provazem, nebo řetězem. Jakmile klesne Vlkouš poprvé na kolena, vrhnou se na něho s noži a vidlemi a budou se ho snažit ubodat k smrti. V tu chvíli si vesničané všimnou, že Vlkoušovi jejich rány neubližují, a odstoupí od něho pryč. Vlkouš se v krizové situaci přestane ovládat a bude se chtít změnit a bránit se ve vlčí podobě. Lynčování je přítomný kněz-druid, který na něho hodí vlčí mor. Vlkouš se promění zpět v člověka a začne se svíjet a kňučet bolestí. *Následuje upálení.*

**Souboj**

Při souboji si kovářovi synové vynutí, že Vlkouš bude beze zbraní a bude mít svázané nohy, jeho protivník bude mít v rukou perlík. Vlkoušovi se prvního protivníka podaří hladce zabít, jeho bratr ale popadne oštěp, skočí s ním do arény a Vlkouše bodne. Rána oštěpem ho nezraní, proto do arény vtrhnou vesničané a budou se ho snažit ubodat noži a vidlemi, ale jejich údery mu nebudou ubližovat, stejně jako rány oštěpem a perlíkem. Vlkouš zpanikaří, změní se ve vlka a napadne vesničany. Jelikož je soubojům přítomný kněz, který se před zápasem modlí za to, aby se Ar díval, a dává rozhřešení a požehnání, hodí po Vlkoušovi snítku vlčího moru. Ten se promění zpět ve člověka a začne se svíjet a kňučet bolestí. *Následuje upálení.*

## Upalování Vlkouše

Vlkoušova proměna lidi velmi vystraší. Za velkého kibicování Dvojníka ho chytí a spoutají, tentokrát řetězy. Vesničané, kteří jsou značně rozdrážděni vraždami několika vesnických děvčat, budou chtít vlkodlaka zahubit a nelze je od jejich úmyslu odradit. Ve vesnici vládne přesvědčení, že dívky zabíjel vlkodlak. Vesnický kněz rozhodne nechat Vlkouše upálit. Vesničané shromáždí na náves obrovskou hromadu dřeva a klestí. Do země na návsi zarazí kůl, ke kterému přivážou Vlkouše. Celého ho obloží klestím a menšími špalky, pak kolem něho naskládají velká špalky a to celé ještě polijou smolou a zapálí. Jak bude hranice hořet, Vlkouš zpanikaří a zpřetrhá pouta. Změněný ve vlka a těžce popálený uteče pryč.

„Vidíte jak z hranice šlehají plameny a valí se kouř. Najednou se ozve zvuk, který mrazí v zádech – vlčí zavytí. Vzápětí se hořící hromada rozlétla a vyběhl z ní

obrovský vlk, kterému hoří kožich. Vlk se strašným vytím, které vás naplnilo hrůzou a děsem, utekl pryč směrem k lesu."

*Poznámka*

*Samozřejmě, že Arikova družina nepřihlíží jen tak s lehkým srdcem bezpráví, které se děje Vlkoušovi, ale pokusí se o odpor. Jelikož se ale účastnili honu na rabiáty, jsou velmi vyčerpaní a pouze se zbytky magenergie, takže jejich odpor bude velmi krátký a chabý. Lidé se na ně vrhnou, svážou je a v žádném případě je nenechají meditovat a ani vyspat. Arikova družina bude neustále hlídána. Postavy se je samozřejmě mohou chtít pokusit osvobodit. Nebude to těžké, ale bude je to stát přízeň vesničanů.*

### Nález Noriiny mrtvoly

V obecní stodole najdou oběšenou Nori; to vesničany dožere tak, že budou volat po krvi a budou chtít zlynčovat Arikovu družinu.

### Vesnický soud

#### Lynč Arikovy družiny

Soud s Arikovou družinou bude velmi tvrdý; po tom, co najdou oběšenou Nori, se vesničané na ně vrhnou, strhají z nich všechny věci a zabaví jejich výbavu (tu, co neshořela). Pak je někdo z vesničanů, nebo přímo Dvojník v podobě hostinského, obviní z obecného ohrožení a bude žádat jejich smrt.

Zde mohou postavy zasáhnout; pokud tak neučiní, rozvášněný dav bude chtít bez jakéhokoliv soudu Arikovu družinu popravit.

#### Poprava

„Rozvášněný dav obklopil čtyři družiníky, připoutané ke kládám. Vesnický bičíc jim pokynul bičem, aby se vydali vpřed. Družiníci se pomalu pohnuli a vyšli směrem na obecní cestu k úmrtnímu kříži a pranýři. Bičíc se vydal za nimi, ale před tím vyměnil bič za řetěz a několikrát je jím udeřil přes záda. Než došli ke kříži, jeden z hobitů zakopl o kámen a upadl na kolena. Vesničané vytáhli nože a chystají se na ně vrhnout. V tu chvíli se Arik otočil a řekl: 'Stůjte, nebo zemřete!'"

Pokud postavy dav nezastaví, Arik sešle kouzlo *Zabij*. Pokud se mu kouzlo zdaří zabije tím asi 30 lidí z davu. Tím jednak vesničany vystraší, ale také rozzuří; je 40% šance, že zaútočí, protože Dvojník v podobě hostinského dav neustále provokuje. Jelikož Arik nemá už moc magenergie a nedokáže svou družinu a sebe bránit, vesničané je pobijí. Dvojník bude na vrcholu blaha. Postavy se mohou samozřejmě pokusit dav uklidnit; jenom na jejich výřečnosti záleží, zda budou mít úspěch. Pokud se jim podaří obhájit Arikovu družinu, tak je vesničané k velkému vzteku Dvojníka pouze vyženou. Veškerou jejich výbavu a koně zabaví a budou chtít vydražit, peníze půjdou hostinskému na obnovu hospody (tak to dav aspoň navrhne).

### Soud s postavou

Pokud došlo na vyslýchání lupičů, byla jedna z postav označena jako člověk, který s nimi jednal a celou akci domluvil. Tím se na postavu vztahuje zatykač, který byl na lupičskou bandu vydán. Jelikož se jedná o velmi známé lupiče je na dopadení každého z nich vypsána odměna ve výši 100 zl za mrtvého a 200 zl za živého a to v každém státě, kde tahle banda řádila (to jest asi v sedmi okolních státech, což činí za celou bandu přibližně 30 000 zlatých). Jelikož u mrtvého nelze dokázat, zda byl či nebyl členem tlupy, odměna se v tomto případě nevyplácí; proto si vesničané budou chtít postavu nechat živou (1 400 zlatých je právě to, co naše vesnice zrovinka potřebuje, a určitě by část peněz starosta rozdal svým věrným). Vesnická rada proto navrhne postavu pouze uvěznit a poté předat úřadům, což vesničané s vidinou peněz rádi schválí.

### Uvěznění postavy

Postavu strčí do cely spoutanou řetězy a roubíkem v ústech. Její celu bude hlídat pět strážných a venku bude dalších deset plus dobrovolné hlídky vesničanů, to je dalších 15 lidí. Pro případ, že by se lupiči vrátili, nebo ji chtěl někdo osvobodit.

*Poznámka:*
*Další část je iniciativou kněze a vesničanů, postavy se jí nemusí zúčastnit.*

## Hon na vlkodlaka

– Vlkouš utekl do blízkého lesa, kde se schoval do staré medvědí nory a jako člověk si vyléčil svá zranění, své schopnosti hraničáře totiž při proměně neztratil.

– Vesničané budou chtít pomstu. Kněz se nedá dlouho přemlouvat, vezme svou druidskou hůl a povede vesničany na vlkodlaka.

– Vlkouš se ukrývá ve staré medvědí noře, asi 2 hodiny chůze od vesnice. Pro zkušeného hraničáře, jakým bezesporu kněz je, nebude problém jeho stopy najít.

– Vesničané chtějí Vlkouše zabít, ale to se jim nepodaří, protože on přivolá vlčí smečku na pomoc a ta je spolehlivě zažene pryč.

Vesničané se spokojí pouze s tím, že zapálí les i přes varování kněze-druida. Zapálení lesa Vlkouše rozzuří, a tak změněný ve vlka se svou obrovskou vlčí smečkou (50 vlků) uteče pryč. Od litých vlků se dozví, že nedaleko žije skřetí náčelník a jeho kmen. Vlkouš, i když má odpor ke skřetům, se za nimi vydá. Skřetí náčelník bude velmi potěšen vyhlídkou na vyplenění vesnice – jeho lid se konečně do sytosti vyřádí a nažere.

## Útok na vesnici

Vlkouš zaútočí na vesnici o úplňku (pět dnů od začátku dobrodružství). Půjde o útok asi 50 obyčejných vlků pod Vlkoušovou nadvládou, 10 lítých vlků, kteří se

přidali dobrovolně, protože jim vesničané zničili jejich doupata v lese, jednoho vlkodlaka se schopnostmi chodce, 50 skřetů jedoucích na warzích (tmavé formě sněžných vlků). Proti nim bude stát asi padesát špatně vyzbrojených, ospalých a unavených mužů. Útok bude proveden v noci, kdy většina vesničanů spí. Skřeti vyplení vesnici, znásilní ženy a zabijí většinu obyvatel. Všechno odnesou ještě před svítáním do nedaleké jeskyně. Skřeti poberou také všechny poklady, co najdou. Jedinou šancí, jak si spasit život, je včas utéci. Dvojník se promění ve skřeta a užije si dosyta zabíjení; pokud půjde do tuhého, změní se v rosol a vyčká do rána.

**Před útokem**

**Vlci**

Před útokem se bude od soumraku neustále ozývat táhlé vlčí vytí. Těsně poté, co se setmí, se ve vesnici objeví několik velkých vlků, kteří zamíří ke kovářovu domu. Jeden z vlků vběhne dovnitř do kovárny, odkud ho kovář a jeho synové vyženou. Vlci zatím nikoho nenapadnou; pokud někdo napadne je, raději utečou. Jsou to zvědové, které Vlkouš vyslal do vesnice, aby zjistili, co je s Nori. Jedná se o líté vlky.

**Kněz**

Někdo večer zaklepe na dveře. Pokud postavy otevřou, zjistí, že to je kněz a je opilý jak zákon káže. Jestli ho postavy pustí dovnitř, spustí dlouhý bohapustý monolog o víře a zkáze. Vcelku kněz neřekne nic důležitého, ale naznačí, že cítí velké nebezpečí. Pokud se postavy neúčastnily honu na vlkodlaka, tak jim vše vylíčí do nejmenšího detailu a i něco přidá. V monologu naznačí něco o smečkách vlků a skřetech. Nejde zastavit, kecá tak dlouho, dokud se nevykecá, a pak půjde pryč.

**Po útoku**

Pokud postavy útok přežijí, to jest utečou z vesnice pryč, mohou se jít druhý den ráno podívat, jak to s vesničany dopadlo. Vesnice je vypálená do základů. Na bývalých ulicích se válejí zbytky rozsekaných a ohořelých mrtvol lidí a zvířat. Najednou slyšíte štěkot psa. Ozývá se z jedné ze spálených budov. Rychle se běžíte podívat. Poté, co odházíte dřevěné trámy, spatříte psa. Je nezraněný, vyskočí rychle ven a začne se vám otírat o nohy. Jak odcházíte, pes vás následuje. Štěká a vesele vrtí ocáskem.

Pes je Dvojník a bude postavy sledovat až do nejbližšího města, kde ...

## Záchrana vesnice

Pokud se postavy včas zorientují, je možné se pokusit zachránit vesnici. Existují dva základní způsoby; buď přesvědčí vesničany, aby odešli, nebo se útoku postaví v čele ozbrojených vesničanů.

### Evakuace

Jako v celém tomto dobrodružství záleží na tom jak budou přesvědčiví. Vesničané nebudou chtít dobrovolně z vesnice odejít. Důležité je přesvědčit čelní představitele vesnice, to je kněze, starostu a radu starších. Kněz, pokud bude při vědomí, postavám pomůže, ale pokud neodejdou vesničané sám nepůjde. Cítí se zodpovědný za to, že vesničany dovedl za Vlkoušem a zapříčinil tak jejich zkázu. Na obyvatele je třeba vyvinout dost silný nátlak, aby odešli. Nejlepší by bylo je z vísky vyhnat ohněm a mečem, ale aby to mělo smysl, je třeba si dát pozor, aby se bylo kam vracet.

### Boj o Medvědí

Boj o Medvědí je vlastně samostatným dobrodružstvím, zahrnující bitvu armád, proto viz *Boj o Medvědí.*

## Jánosovy skrýše

Janos Dvojník má v lese skrýše, ve kterých se regeneruje. Jsou to jámy nálevkovitého tvaru, hluboké asi jeden a půl sáhu. Janos se rozteče a vteče do díry.

Jednu jámu má Janos ve stáji v hostinci, další má ve sklepě opuštěného domu na kraji vesnice, šest jich má v lese. Kolem děr jsou stopy Janose, velkého vlka, jedné z postav a ještě mnoha jiných. Stěny jam jsou pokryty slizem, stejný sliz se nachází i ve stopách.

## Časový itinerář

### Před začátkem

Ve vesnici se stane po příchodu Arikovy družiny několik vražd, tělo vždy vypadá jako potrhané vlkem. Postavy by měly také zaslechnout nějaké vesnické drby o tom, že kovářova dcera Nori chodí s cizím hraničářem Vlkoušem.

### Den prvý

Na vesnické zábavě Dvojník začne poslední fázi svého plánu spojenou s požárem hostince a únosem Loriel. Do hostince se ukrývají rabiáti. Janos zabíjí další dívku jako vlk.

### Den druhý

Je přepaden hostinec a unesena malá Loriel. Ve vesnici vypuká požár. Vesničané pronásledují bandity, pravděpodobně je doženou a dojde ke krutému boji. Janos svede Marion ve Vlkoušově podobě a postará se, aby je viděla Nori.

### Den třetí

Lynč Vlkouše a zajetí Arikovy družiny. Vlkouš uniká do lesa. Arikova družina je lynčována nebo vyhnána z vesnice.

**Den čtvrtý**
Trestná výprava na Vlkouše.

**Den pátý**
V noci Vlkouš přepadne vesnici a vyplení ji.

*Poznámka*
*Pokud se bude po rabiátech pátrat ve městě, dobrodružství se samozřejmě o něco zdrží a bude třeba posunout sled událostí o zdržený čas. Část vesničanů se vrátí a část zůstane s postavami, z Arikovy družiny oba hobiti a Vlkouš, zbytek se vrátí. Vesničané, kteří zůstanou s postavami, se utáboří před branami města. Jelikož Vlkouš dlouho nevydrží být na jednom místě, odejde pryč na jednu ze svých potulek, což ještě víc podpoří podezření vesničanů vůči němu. Po potulce se Vlkouš vrátí do vesnice, kde už bude vládnout velmi nepřátelská nálada.*

## Boj o vesnici Medvědí

K tomu dojde pouze tehdy, jestliže se postavy včas zorientují v nastalé situaci a podaří se jim vesničany přimět k obraně. Pokud se tak stane, dojde k dlouhému a velmi těžkému boji mezi skřety a obyvateli vesnice.

### Před útokem

Jakmile bude zapálen les a vesničané se vrátí z trestné výpravy, situace ve vesnici se uklidní, protože si všichni budou myslet, že se svých problémů zbavili. Není to však pravda, nyní nastal asi na jeden a půl dne klid před bouří a postavy mají asi jeden den na to, aby zmobilizovaly celou vesnici. Jediný, kdo tuší, že se něco stane, je kněz, který pomohl vesničanům, aby vypátrali Vlkouše, a tím uvrhl celou vesnici skoro do jisté zkázy. Kněz může postavám něco ze svých obav nepřímo naznačit.

#### Přesvědčování

Jako v případě evakuace je třeba přesvědčit starostu a radu starších. Tentokrát je vše ulehčeno tím, že vesničani půjdou spíše do boje za svou rodnou vesnici, než aby ji opustili a nechali napospas skřetům. Důležité nyní je spíš, aby uvěřili, že jim opravdu hrozí velmi vážné nebezpečí. Nyní záleží nejen na výřečnosti postav, ale i na důkazech, které předloží. Kolem vesnice v noci začnou obcházet vlci a jejich vytí určitě vzbudí nejednoho spáče. Někteří z vlků zajdou i do vesnice, kde kovářovic rodině roztrhají jejich koně. Pokud postavy ví o skřetech, mohou upozornit na jejich stopy v okolí vesnice, což sice nemusí souviset s útokem, který se má uskutečnit příští noc, ale pokud se tento fakt náležitě podá, může přimět vesničany k tomu, aby se na boj připravili. Je také možno si počkat na skřetí hlídku a chytit ji.

### Skřetí hlídka

Skládá se ze tří členů, bojovníka, lučišníka a posla. Jsou to obyčejní skřeti. Bojovník má šavli, kroužkovou zbroj (ukradenou trpaslíkům) a štít. Lučišník má luk, dýku a vycpávanou zbroj (a samozřejmě šípy). Posel má tesák a umí rychle běhat. Hlídka samozřejmě o Vlkoušovi nic neví, ani o nějakém útoku, ale jelikož skřetí řeči stejně nikdo obvykle nerozumí a postavy je nejspíš zabijí, tak je to jedno. Jejich těla, ale poslouží jako přímo vynikající důkaz, že vesnici hrozí velmi vážné nebezpečí.

### Vesnické vojsko

Bojeschopných vesničanů je asi osmdesát, bojechtivých daleko více, ale pro ně již bohužel nestačí výzbroj, nebo jsou nevhodní (jenom naprostý šílenec by hnal do boje děti, ženy, starce a starostovu rodinu). Vesničané mají klasické zbraně – vidle, cepy a sekyry. Nelze z nich postavit žádný jiný oddíl než lehkou pěchotu. Jejich oddíly jsou na první úrovni a v přímém střetu sotva obstojí proti celkem zkušeným krvežíznivým skřetům podpořeným stejně krvežíznivými vlky a pomstychtivým vlkodlakem. Pokud se postavy pokusí sehnat během boje posily, tak než s nimi dorazí, bude po všem.

## Útok

První nápor proběhne o půlnoci při úplňku. Pokud skřeti narazí na aktivní odpor, tak se stáhnou, ale před tím se pokusí napáchat co největší škody (všechno zapálit). Podruhé zaútočí druhý den, a to tak, že frontální útok provede malá skupinka, zbytek obejde vesnici a vpadne obráncům do týla. Pokud se jim nezdaří ani tato druhá ofenzíva, již nezaútočí přímo, ale vesnici obklíčí a rozhodnou se její obyvatele umořit hlady (pokud se dožijí třetího dne).

### Taktika vesničanů

Samozřejmě mohou postavy učinit spoustu zajímavých věcí (sledovat bitvu zpovzdálí); jelikož vesničané nemají zkušenosti s vedením války (postavy asi taky ne, ale ti chudáci lidi jsou přesvědčeni o opaku), leží celá zodpovědnost velení na družině a správně se říká, že nejlepší obrana je útok. Postavy samozřejmě jsou schopny vymyslet cokoliv (zpravidla kromě něčeho, co povede k vyřešení jejich situace). Připomenu jen několik důležitých věcí:

– je velmi důležité postavit hlídky a dávat si pozor na každý pohyb skřetů a vlků, hlavně při druhém útoku

– ve dne je možno skřety stopovat, ukryli se v jedné jeskyni v lese; pátrání budou ale ztěžovat skupinky hodně dotěrných vlků.

– protiútok ve dne je ideální i proto, že skřet toho na slunečním světle moc nenabojuje

– důležité je odvést část nebojovníků pryč s vesnice, musí se zde ale opět hodně přemlouvat

– dobrý nápad je shromáždit si zásoby paliva, potravin, vody a léků

– další důležitá věc je stavba valů a barikád ve vesnici a shromáždění všech lidí ve vesnici na malý prostor, který je dostatečně přehledný a dá se dobře hájit

– atd.

## Obléhání

Při obléhání dojdou brzy potraviny a lidi budou hladovět. Jedná se o normální hladovění podle pravidel DrD.

### Vítězství

Vesničani mohou zvítězit jen tehdy, pokud vybijí většinu skřetů nebo zabijí Vlkouše, pak se smečka rozpadne a Drgvaš přijde o podstatnou složku armády. Zabití skřetího krále také vyvolá značný zmatek v jeho vojsku a vnitřně ho rozloží. Pokud se vesničané vzdají, Drgvaš je všechny pobije.

### Dohoda – příměří

S Vlkoušem se dá dohodnout, on pouze chce svou pomstu. Za životy kovářovy rodiny a jeho mučitelů odvede své vlky a nechá Drgvaše na holičkách (což bude jeho konec, protože bez vlkodlakovy pomoci nemá šanci na úspěch). Pokud Vlkoušovi ublížila i některá z postav, bude chtít i ji; pokud ne, budou pravděpodobně jediní, s kým bude ochoten jednat.

## Armády protivníků

### Skřetí armáda

Skřetů je 50, každý má svého warga jako jezdeckou nestvůru. Jsou vyzbrojeni šavlemi, štíty a mají šupinové zbroje. Lučišníků je minimum (1 malý oddíl). Všechny oddíly jsou na druhé úrovni.

### Vlčí armáda

Vlčí armádu tvoří jeden vlkodlak, 10 lítých vlků a 50 obyčejných vlků. Po smrti Vlkouše se rozuteče. Vlkouš bojuje ve vlčí podobě.

## Po útoku

Buď „radost" nad Pyrhovým vítězstvím, smutek z útěku a z opuštění domova, nebo smrt. Co je lepší? Žít jako cizinec, nebo být mrtvý? Každopádně ať to dopadne jakkoliv, nebude to dobrý konec, někdo vždycky přežije. A to všechno díky zlu, které je ukryto hluboko v nás a čeká na probuzení...

## Bestiář

### Seznam CP a nestvůr

Dvojník Janos

**Cizí družina:**
Arik z Věží – člověk čaroděj
Welf Jednooký – hobit pyrofor
Linf Sekyra – trpaslík bojovník
Robo Rychlík – hobit lupič
Roegnar Vlkouš – člověk chodec – vlkodlak

**Elfí bardi:**
elf kouzelník – Mirion (Mirwen, když se vydává za elfí povětrnou děvu)
elfí bard – Sirion, zloděj
elfí bard – Tirangel, válečník
elfí bard – Larion, hraničář

**Obyvatelé:**
vesničani, vesničanky, krollí otroci

**Nestvůry:**
skřeti – 50 jedinců
Velký skřetí král Drgvaš
obyčejní vlci – 50 jedinců
wargové (tmavá forma sněžných vlků) – 50 jedinců
litý vlci – 10 jedinců
vodník (v rybníce)

### Dvojník Janos

Životaschop.: 8 (57 životů)
Útočné číslo: 10 (ruce)
Obranné č.: 7
Odolnost: 20
Velikost: A–C (podle podoby)
Zranitelnost: B, C, D, G, J, K, N
Pohyblivost: 4/ magický tvor (rosol), nebo podle podoby
Inteligence: 16
Přesvědčení: zákonné zlo
Zkušenost: 277

Dvojníci jsou zlí inteligentní tvorové, jejich jediným životním cílem je páchat zlo, což se jim díky jejich poměrně vysoké inteligenci a schopnosti se proměňovat daří velmi dobře.

Janos je s družinou od jejich první výpravy. Tenkrát se vydali loupit do katakomb, kde kdysi dávno jeden z temných alchymistů – nyní již dlouho po smrti – choval a studoval tyto nestvůry. Náhodou nebo úmyslně, to dnes už nikdo nezjistí, rozbili jeden zásobník s podivným rosolem. Onen podivný rosol byl Dvojník – budoucí Janos. Ve vhodném okamžiku na sebe vzal podobu Vlkoušova psa, toho pravého pak v noci zabil a začal doprovázet družinu místo něj. Za nějaký čas se naučil lidskou řeč a poznal lidské zvyky a způsob života. Pak jedné krásné letní noci, když se družina utábořila pod širým nebem uprostřed divočiny, se rozhodl k zásadnímu kroku. Napadl Janose, rozpustil ho a pozřel. Od té doby se za něho vydává. Členové družiny nic nepoznali, jelikož s nimi Dvojník strávil skoro celou dobu, co byli spolu, takže byl schopen Janose dokonale napodobit. Dokonce se Dvojníkovi podařilo osvojit si nějaké válečnické dovednosti. Vždy, jakmile dorazili do civilizované oblasti, snažil se Dvojník napáchat co nejvíce škod. V průběhu času v něm rostla nenávist k jeho družině, protože ta ho podle něj omezovala a dokud byl jejím členem, musel si dávat pozor, aby se neodhalil. Dlouho čekal na příležitost, jak by se jich mohl nepozorovaně zbavit. Ta se mu naskytla nedávno, když zjistil pravdu o Vlkoušovi...

Dvojníci na sebe mohou brát podobu tvorů, které vidí; Janos se navíc, díky experimentům temného alchymisty, může proměnit i v tvora, kterého viděl během posledních čtyřiadvaceti hodin. Také dokáže rozleptat organickou hmotu a poté ji pohltit, čímž si zároveň léčí utržená zranění (20 mincí hmoty živého nebo nedlouho předtím zabitého tvora vyléčí 1 život). Při zásahu z něho teče místo krve rosol. Kouzla typu *velkého mágova mixu*, které mění živé lidi v rosol, ho na 1 kolo zbaví rysů (bude z něho pouze lesknoucí se panák).

Janos také může bojovat se zbraní v ruce, nejraději používá dlouhý meč (když musí; většinou ale ne, protože by mu vadil při proměnách). Jeho ÚČ s mečem je (+7 + 7/–1) = 14/–1. Když je nucen používat meč, většinou k obraně používá i svůj oblíbený kouzelný štít (jeho OČ se zvýší o 2). Janos má schopnosti válečníka na 5. úrovni (kromě léčby vlastních zranění).

**Janosova proměna**

Změna zpět v rosol je skoro okamžitá, Dvojník se rozteče do velké louže (netrvá to ani kolo). Proměna na jiného humanoida v humanoidní podobě je stejně rychlá jako změna v rosol. Proměna v nehumanoidní podobu je trochu pomalejší, trvá necelá dvě kola.

**Roegnar Vlkouš – chodec, 9. úroveň**

*lidská podoba*
Životaschop.: 9 (58 životů)
Útočné číslo: (+2 + 7) = 9 (chodecký meč)
Obranné č.: (+1 + 5 + 3) + štít = 10 (kouzelná kroužková zbroj +3)
Odolnost: 13
Velikost: B
Zranitelnost: lykantrop
Pohyblivost: 16/humanoid
Inteligence: 17
Přesvědčení: neutrální
Zkušenost: 729

*zvířecí podoba*
Životaschop.: 9 (67 životů)
Utočné číslo: (+3 + 4/+1) = 7/+1
Obranné č.: (+2 + 4) = 6
Odolnost: 15
Velikost: C
Zranitelnost: lykantrop
Pohyblivost: 17/šelma
Inteligence: 9
Přesvědčení: neutrální
Zkušenost: 463

„Kdysi dávno žila v Severních horách jedna krásná dívka jménem Genevieve. Ta jednou v lese za vesnicí našla ležet pod stromem těžce zraněného muže. Nabídla mu, že přivede pomoc, on však odmítl a požádal ji, aby mu přinesla vodu a jídlo. Ona mu pomoc slíbila. Záhadný muž si jí, ale zavázal, že o něm nesmí nikomu nic říct. Dívka dodržela své slovo a každý den za ním přicházela a o zraněného muže se starala, jak jen mohla. Jednoho dne, kdy už muž byl schopen vstát, požádal Genevieve, aby ho dovedla do vesnice, ale opět ji zapřísáhnul, aby nikomu ve vesnici neříkala, kde ho našla. Tajemný muž z lesa se rozhodl usadit ve vesnici. Od starosty si pronajal malý pokoj na okraji vísky a začal se živit jako vesnický ras. V té době se začaly ve vesnici dít divné věci. V okolí se objevily vlčí smečky a vesničané co chvíli našli vlkem roztrhanou kozu. Vztah Genevieve a tajemného muže se začal prohlubovat. Chování dívky se nelíbilo ostatním vesničanům, proto se skupinka mladých mužů rozhodla, že rasovi naznačí hranice správného chování. Jednou večer si na něho počkali a napadli ho. Druhý den ráno byla jejich těla nalezena roztrhaná na kusy. Ve vesnici zavládl strach. Někteří lidé z vesnice utekli, další se ozbrojili, kolem

svých stavení pověsili snítky vlčího moru a dveře zajistili stříbrnými řetízky. Tak žili v neustálé obavě ze smrti po několik týdnů. Tajemný muž si dával pozor, aby se svou neopatrností neprozradil. Bohužel Osud nebo náhoda tomu chtěli jinak. Při oslavě svých zásnub s Genevieve vzal do ruky nedopatřením při přípitku stříbrný pohár. Jakmile se jeho prsty dotkly poháru, s výkřikem bolesti ho odhodil a začal nepříčetně křičet. To vesničany velmi zarazilo a jeden z nich po něm hodil snitku vlčího moru. Muž začal zuřit a řvát. Lidé poznali, která bije. Muž rychle popadl Genevieve, utekl s ní oknem a zmizel v lese. Za nimi se vydal vesničan jménem Roegnar Thymgold – hraničář. Stopoval vlkodlaka až hluboko do hor, kde našel muže ležet se stříbrnou dýkou vraženou do srdce. Kousek od něj ležela Genevieve a plakala. Její ruce byly pokryté krví. Genevieve si Roegnara vzala, ale ani on, ani nikdo jiný se nikdy nedozvěděl, co se tenkrát stalo. Bohužel co nevěděla ani ona bylo, že čekala s tajemným mužem dítě. Za devět měsíců se narodil zdravý chlapec, kterého pojmenovali po otci Roegnar a který získal pro své přátelství s vlky přezdívku Vlkouš."

Vlkouš se stal hraničářem. Odjakživa měl blízko k přírodě a hlavně k vlkům. Po smrti svých rodičů trávil v divočině čím dál tím víc času a začal se potulovat po kraji. Při svých toulkách se potkal s Arikem a jeho přáteli a přidal se k jejich družině. Při poslední výpravě byl těžce zraněn jiným vlkodlakem, což započalo jeho Proměnu. Nejedná se o nemoc jako v běžném případě nakažení lykantropií, ale o úplnou proměnu ve vlkodlaka se vším co k tomu patří (alergie na stříbro, přecitlivělost na vlčí mor, ovládání zvířat, změny ve vlka, atd...). Ve vesnici se až dosud uzavřený Vlkouš zamiloval do kovářovy dcery Nori a ona do něho. Ale jeho láska ho stejně jako jeho rodiče nakonac zničila. Nori se oběsí protože nesnese pomyšlení, že by ji Vlkouš mohl podvádět s jinou ženou, Vlkouš se bude chtít pomstít, protože si myslí, že Nori dohnali k sebevraždě vesničani. Vlkouš není zlý, pouze byl vehnán do situace, ve které nikdy nechtěl být. Nemá nic proti lidem, pouze se mstí za křivdy na něm spáchané. Jeho prvotní strach se po zapálení lesa změní v zuřivost.

## Ostatní členové cizí družiny

### Arik z věží – člověk kouzelník

Úroveň: 11 (34 životů)
Útočné číslo: (0 + 4/0) = 4/0 (kouzelná dýka)
Obranné č.: (0 + 1) = 1
Odolnost: 11
Inteligence: 19
Charisma: 16
Přesvědčení: neutrální
Zkušenost: 540

Poklady: 6 lahví kvalitního vína, láhev vodky „Ulax", 4 smaragdy, 6 diamantů, 3 ametysty, 100 platinových mincí, 80 zl, 1 st, 2 md
Kouzelné poklady: kouzelná dýka, *sluneční prsten*, amulet záchrany (jednou doplní magenergii, pak se rozpadne; amulet je malý a nenápadný, Arik ho použije v krizi)
Kouzla: *Oheň, Tma, Modré blesky, Rychlost, Ticho, Neviditelnost, Světlo, Dým, Zlom kouzlo, Zamkni, Zaklep, Zelené blesky, Cizí jazyk, Orxanův zámek, Hyperprostor II, Mrak smrti, Černý blesk, Bílý blesk, Cizí oči, Fialové blesky, Oko, Ochrana před šípy, Neslyšitelnost, Poslání, Najdi kouzla, Svaž postavu, Přelož, Zmatek, Dveřník, Dubl, Fata morgána, Kouzelná rušička, Bábelská rybka, Beranidlo, Bílá střela, Ohnivá koule, Neviditelnost do 4 sáhů, Zabij*

Jako vůdce požívá Arik plné autority mezi členy své družiny, samozřejmě kromě Janose, který to ale nijak nedává najevo. Arik pochází z velmi bohaté šlechtické rodiny. Vždy se chová maximálně odměřeně a od ostatních lidí se snaží držet si odstup. Blíž k tělu si pouští jen členy své družiny. V krizových chvílích se dokáže velmi rychle rozhodnout a také stejně rychle jednat, bohužel má příliš horkou hlavu. Umí to ale vcelku dobře maskovat, jenom někdy se stane, že to nezvládne a nervově se zhroutí.

**Welf Jednooký – hobit pyrofor**

| | |
|---|---|
| Úroveň: | 9 (69 životů) |
| Útočné číslo: | (–1 + 8/0) = 7/0 (kouzelný krátký meč) |
| | (–1 + 2/+6) = 1/+6 (kouzelné *zubaté ostří*) |
| | (+3 + 5/+1) = 8/+1 (lehká kuše) |
| Obranné číslo: | (+3 + 5) = 8 |
| Odolnost: | 18 |
| Inteligence: | 11 |
| Charisma: | 13 |
| Přesvědčení: | neutrální |
| Zkušenost: | 237 |
| Magenergie: | 210 |

Poklady: 6 smaragdů, platinová čelenka s rytinami jednorožců (cena asi 500 zl), 3 zlaté náramky (každý asi za 100 zlatých), 100 platinových mincí, 70 zl
Kouzelné poklady: kouzelný krátký meč, kouzelné *zubaté ostří*, kouzelné šupinové brnění, *plášť*, 2 rachejtle 2. stupně, 2 *sluneční prsteny*, *D-Ragulův prsten* (nemá krev), *ebenová hůlka*, svitek *ochrana před nemrtvými*

Malý obtloustý a veselý, jako každý hobit. Rád se nají a rád si vypije. Jako alchymista je celkem šikovný a zručný. Jídlo a pití jsou jeho velká slabost, rád se obžírá a opijí a pak někde v divočině skučí hlady a zuří, protože musí jíst sušené maso a pít

čistou vodu. Nemá moc rád společnost velkých lidí. K smrti nenávidí skřety, protože ho jednou zajali a pokusili se ho oslepit. Od té doby vidí pouze na jedno oko.

**Linf sekyra – trpaslík bojovník**

Úroveň: 9 (107 životů)
Útočné číslo: (+4 + 6/+1 + 2) = 12/+1 (kouzelná sekyra)
(+4 + 8/+5 + 1) = 13/+5 (Gormova sekyra)
(+4 + 8/0) = 12/0 (Dračí kopí)
(+4 + 12/0) = 16/0 (Dračí kopí – proti drakům)
Obranné číslo: (–1 + 12) = 11 (dračí zbroj)
Odolnost: 21
Inteligence: 10
Charisma: 10
Přesvědčení: neutrální
Zkušenost: 595
Poklady: 2 rubíny, 2 ametysty, spinel, opál, 4 diamanty, 7 smaragdů, 15 černých perel, 2 citríny, 30 platiňáků, 80 zl, dračí zbroj
Kouzelné poklady: Dračí kopí, Gormova sekyra, kouzelná sekyra

Trpaslík, nejstarší člen družiny, velmi blízký přítel Arika z Věží. Jako každý trpaslík je přímočarý, s malým a zvláštním smyslem pro humor. Není tak posedlý honbou za zlatem jako ostatní z jeho rodu. V družině je nepostradatelný jednak jako bojová síla, jednak proto, že jeho jediného Arik poslechne a dá si od něho zchladit hlavu.

**Robo Rychlík – hobit lupič**

Úroveň: 9 (35 životů)
Útočné číslo: (–2 + 4/0) = 2/0 (kouzelná dýka)
(–2 + 8/+2) = 6/+2 (kouzelná šavle)
(+3 + 5/+1) = 8/+1 (lehká kuše)
(+3 + 2/0 +1) = 6/0 (dýka, vrh)
Obranné číslo: (+3 + 3) = 6
Odolnost: 10
Inteligence: 14
Charisma: 15
Přesvědčení: zmatené dobro
Zkušenost: 174
Poklady: 5 smaragdů, 6 diamantů, váček s 9 černými perlami, 60 platin. mincí, 20 zl
Kouzelné poklady: lupičský klíč s příslušenstvím, kouzelné zlodějské nářadí (zvyšuje pravděpodobnost otvírání objektů a zneškodňování mechanismů, jako by zloděj byl o 1 úroveň výš), *elfí boty*

Robo je hobit malé postavy a ne tak tlustý jako Welf. Má rád společnost, jakoukoliv. Nerozlišuje mezi lidmi podle toho jak vypadají, ale podle toho jak se k němu chovají. Je velmi slušný diplomat a jeho výřečnost ho vytáhla z nejednoho problému.

### Družina elfích bardů

Skupinka elfích muzikantů, kteří nejsou to, za co se na první pohled vydávají. Hrají na různých zábavách za peníze. Jeden z nich je čaroděj-úchyla. Vždy se promění v krásnou děvu, zavede zákazníka na pokoj a... Jakmile ho zkasíruje, promění se zpět do vlastní podoby a rychle uteče. Jen co jsou hosti pořádně opilí, začnou je bardi okrádat. Nekradou moc, pouze drobnosti. Všichni jsou vesměs kolem 4. úrovně a neměli by být v eventuálním boji těžkými protivníky.

### Skřetí král Drgvaš

| | |
|---|---|
| Životaschopnost: | 5 (30 životů) |
| Útočné číslo: | (+2 + 4/+2) = 6/+2 (šavle) |
| Obranné číslo: | (+1 + 5) + štít = 7 (kroužková zbroj) |
| Odolnost: | 12 |
| Velikost: | B |
| Zranitelnost: | humanoid |
| Pohyblivost: | 10/humanoid |
| Inteligence: | 10 |
| Přesvědčení: | zákonné zlo |
| Zkušenost: | 139 |

Ošklivý, odporný a nechutný skřet, ale přesto mezi skřety významná osobnost. Do čela svého kmene se dostal nejen díky své výjimečné fyzické síle, ale i na jeho rod celkem vysoké inteligenci. Se svou opozicí si poradil rychle, obezřetně a tiše. Jelikož jeho kmen není příliš velký, tak se zatím bál na vesnici zaútočit přímo a příliš na sebe upozorňovat. To, že za ním Vlkouš přišel a požádal ho o pomoc, mu nahrálo do karet.

**Gurlog**

| | |
|---|---|
| Životaschop.: | 10 |
| Útočné číslo: | –3 + zbraň |
| Obranné číslo: | (+6 + 2) = 8 |
| Odolnost: | 22 |
| Velikost: | A |
| Zranitelnost: | humanoid |
| Pohyblivost: | 19/humanoid |
| Inteligence: | 16 |
| Přesvědčení: | neutrální |
| Poklady: | diamant v hlavě (1 200 zl) |
| Zkušenosti: | 500 |

Gurlog je darker (více o darkerech viz Dech draka 1/97), který slouží ke sledování osob. Dokáže naprosto neviděn a nepozorován špehovat cílovou osobu po velmi dlouhou dobu naprosto bez odpočinku. Tato osoba mu musí být do mysli vložena speciálním rituálem. Takto je možno gurlogovi několikrát změnit cíl.

Gurlog je velký asi 1,5 sáhu. Má dlouhé končetiny a poloprůsvitné tělo. Je obdařen mnoha zvláštními schopnostmi, které mu umožňují lepší pohyb, neviditelnost nebo prostupnost materiály. Gurlog sleduje svou osobu naprosto nepřetržitě a vždy o půlnoci vysílá krátký (1k6 kol) mentální signál, ve kterém sděluje svému stvořiteli vše, co za tento den viděl nebo slyšel. Tento signál je mágem přijmán skrze velký šedý krystal křemene. Mág vidí ve své mysli vše, co gurlog ze den vypozoroval. Krystal musí držet v obou rukou a za každé kolo přenosu ztratí 1–2 životy.

Mezi gurlogovy přirozené schopnosti patří tyto schopnosti zloděje na 9. úrovni: tichý pohyb, ukrytí se ve stínu a šplhání po zdi. Dále dokáže z dlaní vystřelovat lepkavá vlákna až na vzdálenost 9 sáhů. Tato vlákna mu slouží k lepšímu pohybu po strmých zdech nebo stropech. Množství vláken není nijak omezeno.

Gurlog dále dokáže za cenu ztráty určitého počtu životů měnit vlastnosti a tvar svého těla. Může tak činit následujícím způsobem:

*Neviditelnost:* za 3 životy na hodinu, gurlog se stane téměř dokonale průsvitný a tím i průhledný. Pokud spojí tuto schopnost spolu se schopností schování se ve stínu je vlastně zcela neviditelný (pravděpodobnost se zdvojnásobí).

*Procházení zdí:* Za každou zeď, kterou proleze, ztratí 1 život; prolézání jednou normální zdí trvá 1 kolo. Není schopen projít zdí silnější než 1 sáh.

*Neslyšitelnost:* Směna stojí 1 život. Po použití této schopnosti se pravděpodobnost tiché chůze zdvojnásobí.

*Rychlý pohyb:* 4 životy za hodinu pohybu. Gurlog dokáže po použití této schopnosti dosáhnout rychlosti cestovního koně.

Pokud Gurlog vydá 6 životů za hodinu pohybu, dosahuje až rychlosti závodních koňů. Vždy po skončení s používáním tohoto kouzla ztratí gurlog následkem šoku dalších 5 životů.

*Sugesce:* Záleží na gurlogovi, kolik životů zaplatí. Pokud se gurlogovi stane, že ho někdo objeví, použije ji jako poslední záchranu před prozrazením. Gurlog se pokusí oběti vsugerovat, že ho vlastně vůbec nezahlédla a že vše je v pořádku.

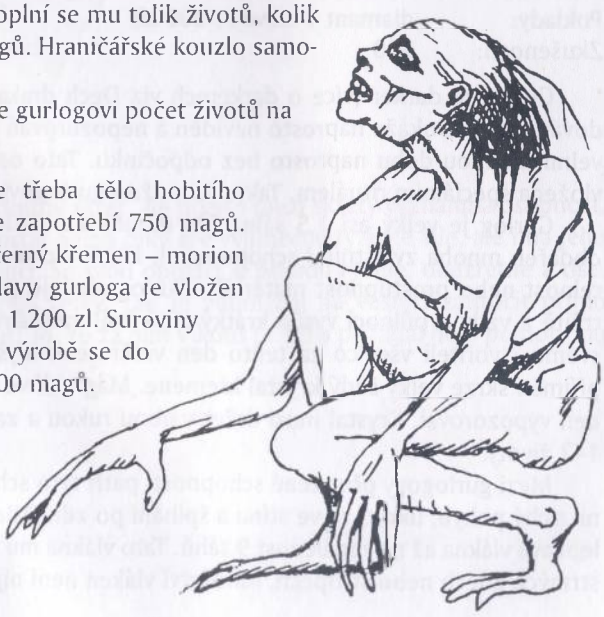
Oběť si hází proti pasti Int ~ (počet vložených životů) ~ uspěl / neuspěl.

Při předávání zprávy v noci může mág dát příkaz gurlogovi vrátit se.

Pokud je na gurloga jakýmkoliv způsobem použita hraničářská magenergie, doplní se mu tolik životů, kolik bylo do kouzla vloženo magů. Hraničářské kouzlo samozřejmě neúčinkuje.

Vždy o půlnoci stoupne gurlogovi počet životů na maximum.

Na výrobu gurloga je třeba tělo hobitího zloděje. Na jeho oživení je zapotřebí 750 magů. Jako typový krystal slouží černý křemen – morion v ceně asi 2 000 zl. Do hlavy gurloga je vložen šedý diamant v hodnotě asi 1 200 zl. Suroviny na výrobu stojí 537 zl. Při výrobě se do typového krystalu přelije 100 magů.



autor: **Ivan Mačík**

autor: **Roman Kýbus**

Možná si myslíte; to se mu to kritizuje, když si to sám napsal... V povídce, podle které jsem vymýšlel tuto část Xaxyho dobrodružství, doslova stojí:

*Alchymista po něm bez odpovědi mrštil jakousi kuličku, která se rozprskla o mužovo tělo. Kulička způsobila obrovský výbuch. Muž padl k zemi mrtev s těžkými popáleninami. Přistoupil k malému dítěti...*

Už chápete, proč je návaznost tak důležitá? A není to jenom návaznost na větu, která těsně předchází, ale i na předcházející odstavce, případně kapitoly.

Jak ale odstranit chyby, když už vzniknou? Jedná-li se pouze o jednoduché případy, jako v našich ukázkách, stačí (v prvním případě) vypustit dva odstavce (konkrétně druhý a třetí), respektive (v druhých dvou případech) před choulostivé místo vložit označení jednatele (*Xaxy měl u sebe...*, *Alchymista přistoupil...*).

Pokud se ovšem jedná o špatnou návaznost mezi odstavci nebo v celé povídce, nezbývá než příslušnou část textu úplně přepsat nebo vyškrtnout. Je to nepříjemná práce, ale udělat se musí.

*Kapitola osmá a půltá – Vid*

V této kratičké kapitolce vás chci upozornit na to, že čeština umožňuje většině sloves nabývat podoby ve dvou videch. Dokonavém a nedokonavém.

*Nestvůry vytasily šavle a zaútočily, jedna strašně řvala a z huby jí ukápla slina.*

Zopakujme si, co se stalo. Napřed nestvůry vytasily šavle. Potom zaútočily. A potom... co? Jedna nestvůra... *řvala*? Ale ona přeci řvala pořád, od začátku až do konce. Jak jí tedy přitom mohla *ukápnout* z huby slina? Nebo jak mohl předtím někdo *vytasit* šavle a *zaútočit*?

Problém je totiž v tom, že nestvůra nikoli *řvala*, ale *zařvala*. Anebo jí z huby nikoli *ukápla slina*, ale *kapaly sliny*. V druhém případě by se navíc možná vyplatilo místo čárky uprostřed věty napsat středník.

*Kapitola devátá – Rychlost děje*

Nikoho asi nepřekvapí, když řeknu, že děj má svou rychlost, s níž úzce souvisí napětí. Tyto věci samozřejmě můžete měnit, ovšem ne libovolně, jak je tomu v naší ukázce:

*Další nestvůry si poklepaly šavlí o dlaň pravé ruky. Zachrčely něco strašného, až slunce zezelenalo strachem. Xaxy si přehodil meč do druhé ruky a postupně je všechny zabil.*

Toto se autorovi může stát, když neví, jak souboj Xaxyho a skřetů popsat (koneckonců se jedná o přepis z Dračího doupěte, kde se souboj odbývá hody

kostkou...). Je to ovšem ostudná chyba, protože první dvě věty (byť naprosto stupidní) vyvolávají jisté napětí – a je škoda ho takhle zničit.

Nejednoduší pomoc v tomto případě je snížit počet nestvůr a souboj rozepsat. Žádná obecná pomoc, stejně jako žádný obecný případ, však neexistuje. Nejlepší je řídit se svým citem, který je možné zvýšit tréninkem; čtením a psaním.

Dále je dobré vědět, že ne každý text je čten stejně rychle. Schválně si vezměte stopky a změřte si, jak dlouho vám bude trvat přečíst následující úryvky a zamyslete se nad tím, jak dlouho by trvaly ve skutečnosti (*Mickey Spillane*; *One Lonely Night* a *Ian Fleming*; *Casino Royale*; poprvé dohromady otištěno v knize *Šest procházek literárními lesy – Umberto Eco*):

*Slyšeli můj křik a hrozný řev pušky a kulek tříštících kosti a trhající vnitřnosti. A to bylo to poslední, co slyšeli. Když se pokoušeli běžet, padali. Cítili, jak se jim rvou vnitřnosti a stříkají na zeď. Viděl jsem generálovu hlavu roztříštěnou na lesklé mazlavé kousky, které pocákaly podlahu. Chlapec z podchodu nastavil proti kulkám ruce a rozplynul se v noční můře modrých děr.*

*Ozvalo se slabé prasknutí, asi jako když se v zubní pastě při vytlačování z tuby vyskytne vzduchová bublina. Žádný jiný zvuk. Náhle se v Le Chiffrově obličeji objevilo další oko, třetí mezi dvěma původními, přesně v místě, kde silný nos přecházel v čelo. Bylo to malé černé oko bez řas a obočí.*

*Tři oči si chvilku prohlížely místnost a pak celá tvář jako by uklouzla a padla na jedno koleno. Dvě vnější oči se chvějivě vytočily ke stropu.*

**pokračování příště**
**ilustrace Tomáš Kučera**

# Z domova

SFK Atair ve spolupráci s klubem Hexaedr
vyhlašuje literární soutěž

## O železnou rukavici lorda Trollslayera

Do soutěže se přijímají dosud nepublikované povídky o délce nejvýše 15 normostran (30 řádek na stránce, 60 znaků na řádek). Počet příspěvků od jednoho autora není omezen.

Své práce posílejte ve třech exemplářích psaných buď na stroji nebo vytištěné počítačovou tiskárnou v dobře čitelné formě (tj. dostatečná velikost vhodného písma, rozteč znaků a řádkování, kvalitní barvicí páska). Příspěvky lze posílat i na disketě ve formátu ASCII (DOS), Plain Text (Windows), T602, WordPerfect, případně Word for Windows, přiložte však alespoň jeden kontrolní výtisk. (Z toho plyne, že příspěvky do soutěže nelze posílat pouze e-mailem, jeden výtisk je nutné stejně poslat poštou).

K zásilce připojte samostatný papír se svým jménem, příjmením, kompletní adresou, datem narození a případným dalším spojením (telefon, e-mail) a zejména seznamem svých příspěvků.

Nevyžádané přípěvky nevracíme, pokud je budete chtít zpět, přiložte dostatečně ofrankovanou zpáteční obálku.

Rozdělení do věkových kategorií provede porota podle počtu došlých příspěvků. Organizátoři soutěže si vyhrazují právo na jedno otištění povídky buď ve Zlatém draku, v Dechu draka nebo v samostatném sborníku.

Uzávěrka soutěže je 30. dubna 1999, příspěvky posílejte na adresu **Hexaedr, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3**, obálku označte Trollslayer. Slavnostní vyhlášení výsledků bude na GameConu '99 v Olomouci.

**SFK Terminus pořádá setkání příznivců věděcké fantastiky, fantasy, hororu, záhad všeho druhu a her na hrdiny**

# PRAGOCON '99

**Místo konání:** ZŠ nám. Svobody 8, Praha 6-Dejvice (cca 200m od kulatého náměstí)
**Datum:** 30.1.–31.1.1999 (sobota až neděle)

**Co můžete očekávat:**

**Přednášející:** PHDr. Františka Vrbenská, Pavel Houser, Ing. Tomáš Sýkora, zástupci AmberZinu, zástupci akademického sboru KU – Kryptouniversity, Jiří T. Pelech, Ing. Václav Pravda, Ing. Petr Čáslava, Adam Slavický (autor románu Fatální válka), Ing. Václav Semerád (autor románu Fext) a další.

**Přednášky a diskuse** o zajímavých tématech, SF&F knihách, filmech apod.

Tradiční pragoconský program: slavnostní **vyhlášení vítězů** literární soutěže autorů do 18 let O cenu barda Marigolda, **tombola** plná zajímavých cen, **videoprojekce** nejlepších SF&F filmů i **burza knih**.

K dispozici budou **počítače a hry** se sci-fi a fantasy tématikou, proběhne **slavnostní premiéra** nové české adventury.

Firma **Blackfire Games** bude prezentovat své hry Rummicub, Warzone, Akta X (X-Files), Shadowrun a několik novinek a pořádat neoficiální turnaje v Doomtroopers, Star Wars, Magic the Gathering. Pravděpodobně proběhnou i turnaje v **MtG** – DC I,II (momentálně se o nich jedná).

Proběhnou rozličné turnaje také v **RPG** hrách (DrD, Shadowrun, AD&D, Aréna či jiné).

Firma **Templum** bude pořádat prezentace nových deskových strategických a logických her: Quatro, Quixo, Quoridor, Pylos, Go, Stratego a Abalone.

Bude zde možnost vyzkoušet si a zakoupit mechanické **hlavolamy**, kvízy, hříčky a hádanky, prezentovat se bude společnost Mensa a budete mít možnost otestovat své **IQ**.

Organizační poplatek činí 80 Kč za sobotu i neděli nebo 50 Kč za jednotlivé dny. Materiály 70 Kč – jejich součástí je i román Fatální válka spojený se sbírkou povídek oceněných v literární soutěži O cenu barda Marigolda.

Ubytování hotelového typu nezajišťujeme, možnost přespání ve spacáku na místě bude.

**Bližší informace:** `http://www.mensa.cz/terminus`
**Dotazy:** `vafor@netwave.cz`

# GAMECON '99

## Uspořádejte vlastní turnaj!

**Chcete se podílet na programu GameConu?**
**Máte zajímavý scénář pro BattleTech nebo skvělou jeskyni pro Dračí doupě?**
**Využijte jedinečnou příležitost!**

Chtěli bychom, aby nabídka turnajů na GameConu byla co nejbohatší, jsme však limitováni počtem organizátorů. Proto se obracíme na ty z vás, kteří by nám v tomto směru chtěli pomoci.

Máte-li tedy chuť uspořádat na GameConu '99 (který se bude konat 8.–11.7. v Olomouci) vlastní turnaj, vyplňte níže uvedenou přihlášku a pošlete ji co nejdříve (do 31. 3. 1999) na adresu Dech draka, P.O. BOX 429, 701 00 Ostrava 1.

Poskytneme vám prostor pro turnaj a uveřejníme oznámení o něm ve Zpravodaji GameConu. Pomůcky k turnaji (krabice s příslušnou hrou apod.) si však musíte zajistit sami. Vybrané startovné bude rozděleno mezi pořadatele turnaje (úhrada nákladů na přípravu) a organizátory GameConu (podíl na pronájmu prostor). Přiměřenému počtu pořadatelů (u BattleTechu nebo Talismanu stačí 1 člověk na všechno, u DrD je třeba 1 PJ na 1–2 družinky podle délky dobrodružství) také promineme vstupní poplatek na GameCon.

---

## Přihláška k organizaci turnaje na GameConu '99

Jméno: .....

Adresa: .....

RČ: ...../.... Telefon: ..... E-mail: .....

Druh hry: .....

Systém (vyřazovací, každý s každým,...): .....

Počet kol: ..... Délka jednoho kola: .....

Maximální počet účastníků: ..... Startovné: .....

Potřebný počet pořadatelů: ..... Nároky na prostor: .....

Datum: ..... Podpis: .....

# Recenze

## Gaiman poprvé

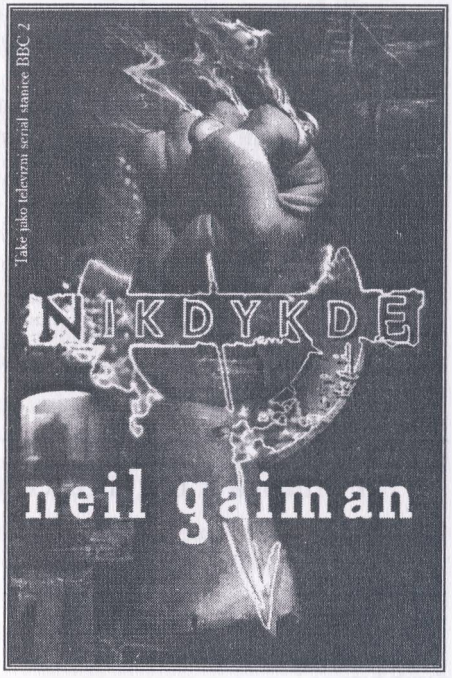
*Každá žiletka se zasekla do zdi mezi jeho prsty. Bylo to jako vrcholné vystoupení vrhače nožů v miniaturním provedení.*

*Pan Croup odtáhl ruku. Žiletky nechal ve zdi. (...) Pan Croup se obrátil ke svému partnerovi pro pochvalu.*

*Pan Vandemar nebyl zvlášť nadšený.*

*„Co je na tom tak geniálního?" zeptal se. „Netrefil jste* ani jeden *prst!"*

Představte si Londýn. Představte si, jak asi musí vypadat spletitá dráha londýnského metra. A představte si, že byste se do Londýna přistěhovali a museli jste se tam vyznat. Ale to nic, to se dá zvládnout. Jenomže, co kdyby se vám náhodou stalo, že byste se dostali do ještě dalšího Londýna. Do Londýna pod Londýnem. A tam by s vámi mluvily inteligentní krysy, potkávali byste všelijaké nestvůry a lidi, kteří dokáží projít místy, která vypadají jako neprůchodná. Že se vám to zdá šílené? Tak si k tomu představte, že po vás jdou dva psychopatičtí vrahové se sadistickým smyslem pro humor a bohužel i dokonalou schopností vystopovat kohokoli, kdekoli a kdykoli. I v jiném století. Že byste se z toho zbláznili? Nebojte se, nejste jediní. Málem se to stalo i Richardu Mayhewovi, mladému londýnskému úředníkovi.




Přesně o tom je totiž nová kniha vydavatelství Polaris. A jedná se o knihu ve všech směrech netypickou. Ale co by se také dalo čekat od vydavatelství, které místo, aby upřednostňovalo čistě komerční hlediska, objevilo pro naši republiku taková jména, jako je Effinger, Butlerová, Lumley, Holdstock... Mohl bych pokračovat stále dál. Neil

Gaiman také zatím není v České republice příliš známý, i když hvězda jeho popularity u nás strmě stoupá. Poprvé se českým čtenářům představil ve spolupráci s Terrym Pratchettem v knize *Dobrá znamení* (vyd. Talpress) a i když se na mne uctívači Zeměplochy pravděpodobně budou hněvat, podle mého názoru se jedná o nejlepší knihu, která zde Pratchettovi vyšla. Dalším stupínkem pak bylo několik povídek, které však v množství antologií docela zapadly. Výstup na medailové příčky zařídil comicsový magazín Crew s comicsovým hrdinou Sandmanem, na němž se Gaiman velice výrazně podílel. A pak přišlo definitivní vítězství v podobě knihy s podivným názvem *Nikdykde* (v originále *Neverwhere*), kterou právě držím v ruce.

Děj knihy nemá příliš smysl popisovat, protože i když je zápletka docela nosná, není tím nejdůležitějším, proč tuto knihu číst. Už od první strany vás totiž čeká gejzír nápadů a gagů přesně v comicsovém stylu, kterým se snaží valná část tzv. „vážných spisovatelů" psát a zrovna dvakrát se jim to nedaří. Neil Gaiman během své kariéry dokázal povýšit comics na umění a to nejlepší z něj pak transformovat do beletrie. A mimochodem, vyprávět děj knihy je jako pokusit se vyprávět děj takových filmů, jako jsou Blues Brothers nebo Limonádový Joe. Nedá se o tom psát. To se musí vidět.

Co říci závěrem? Skvělá kniha. Skvělý autor. Skvělá obálka. Skvělý překlad. Skvělý pan Vandemar. Skvělý pan Croup. Skvělý vydavatel. Pokud se chcete odreagovat u zběsilé akce, vtipných dialogů, morbidního humoru a především u dobré knihy, máte jedinečnou možnost: Neil Gaiman a *Nikdykde*.

*Neil Gaiman: Nikdykde. Přel. Ladislava Vojtková. Obálka Dave McKean @ Hourglass. Frenštát p. R., Polaris 1998. 302 s. 169 Kč.*

**Robert Pilch**

# Branou ze slonoviny

Po několika ne tak docela vydařených výpravách se Holdstock vrací do svého lesa Mytág. Jeho nejnovější dílo je vlastně jakýmsi „Lesem před Lesem", poněvadž děj knihu předchází *Lesu mytág* a dokonce představuje i určitý klíč k později se odehrávajícím událostem (vztah obou bratrů apod.).

Pokud bych měl shrnout děj knihy do dvou vět, musel bych s pokrčením ramen uznat, že je to vlastně hloupost a navíc naprosto banální. Holdstockovo umění je však právě v tom, že pokud je v prostředí příběhu doma – tedy v Lese, jiné biotopy zvládá s podstatně menší bravurou –, dokáže vytvořit jakousi pomale plynoucí snovou atmosféru, v níž jde mnohem více o obdivuhodnou hru historických a mytologických motivů, než o děj příběhu jako takový.

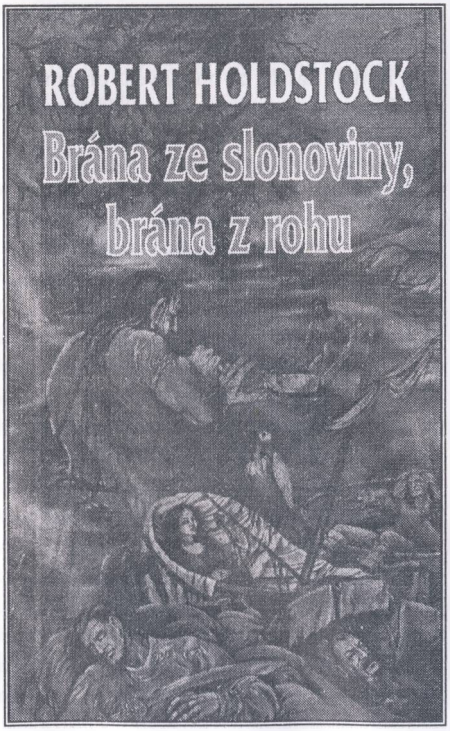
Téměř každý z použitých předmětů, každá postava s sebou nese další asociace a vztahy k jiným variantám legend. Holdstock se přitom neomezuje na jediný mytický okruh, ale splétá do sebe antické, keltské i jiné prvky. Onen oceán artefaktů se – víceméně bez předem určeného řádu – zvolna proměňuje, tak, jak vlny příboje vyplavují na břeh jednotlivé motivy (libo slovo archetypy?). Snové tempo knihy je pak příčinou toho, že, alespoň podle mých osobních zkušeností, je třeba ji vychutnat v klidu, nikoliv po několika stránkách přerušovanou četbou v přeplněných dopravních prostředcích.

Není zřejmě náhodou, že nit příběhu se vine kolem družiny, pohybující se skrz jednotlivá časová období, až tam, kde cesty začínají i končí (podsvětí). Pozoruhodné je, že Holdstock umí velmi dobře vykreslit postavy z mytického bezčasí (tedy opět: z Lesa), motivy a jednání postav přicházejících z vnějšku naopak sklouzávají do banality.

Zmínil jsem motivy, které s sebou nesou celé řetězce asociací. Podstatné se mi přitom zdají dvě věci: za prvé, nemáme před sebou nějaký „skrytý" text, k jehož dešifrování bychom museli využít encyklopedických znalostí mytologie či historie. Finální uspokojení tedy nepochází v první řadě z pocitu „ó, jak jsem chytrý", ale „to je opravdu mimořádně působivý estetický fenomén" (omlouvám se za formulaci, ale napsat „jé, to je hezké", mi přišlo banální a skutečnost naprosto nevystihující).

Druhou sympatickou vlastností Holdstockových děl je, že autor se nesnaží čtenáře přesvědčit („poučit") o nějaké pomatené esotericko-mystické pravdě. Podsvětí zde není místem nějak okultním, ale především umělecky působivým.

Jak říká úvodní citát z Homéra, snové přízraky k nám přicházejí ze dvou různých bran. Bez ohledu na to, zda se Holdstockův text zrodil v bráně z rohu nebo ze slonoviny, však jde po nějaké době opět o mimořádně vydařené dílo tohoto autora.




Přeložený text se údajně liší od verze vyšlé v anglicky mluvících zemích. Rozdíly nemohu posoudit a tudíž ani komentovat. Lze vytknout (pár překlepů nepočítám) občas divně působící slovní spojení, ale vzhledem k tomu, jak dnes obvykle vypadají publikace žánru sci-fi a fantasy, je i z tohoto hlediska kniha na velmi dobré úrovni. Snad jen obálka se mi tentokrát nijak zvlášť nelíbila (třeba ve srovnání s excelentní *Lavondyss*).

Výsledně: jde o jeden z největších čtenářských zážitků letošního roku. Vzhledem k tomu, že v Praze je dnes kniha prakticky nesehnatelná, lze tudíž její koupi doporučit hned dvojnásobně.

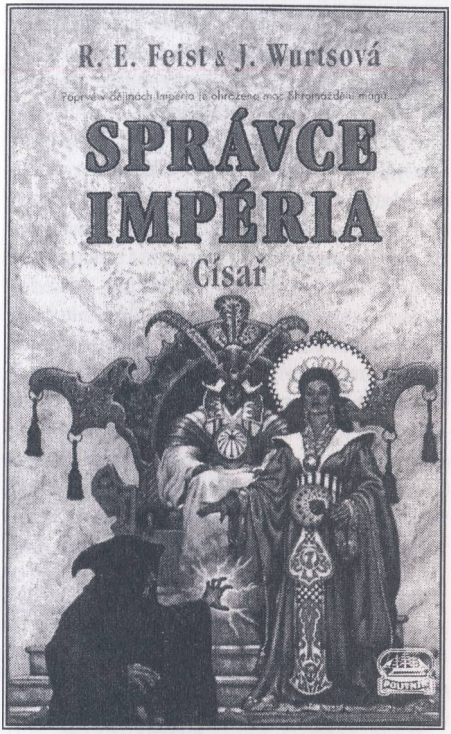
*Robert Holdstock: Brána ze slonoviny, brána z rohu. Přel. Petr Kotrle. Obálka Zdena Boušková. Frenštát p. R., Polaris 1998. 335 s. 159 Kč.*

**Pavel Houser**

# Císař

Závěr mohutné ságy o 2118 stranách. Změnám v Impériu, prosazovaným Marou z Acoma, už mohou zabránit jen Ctihodní, kterým je Mařino nadšení pro změny poněkud proti mysli... a tak se ji snaží zahnat svými nařízeními do pasti – zřejmě by, dle mínění mnohých z nich, bylo docela fajn, kdyby se ji Jirovi z Anasati podařilo nechat zavraždit, jiní by raději neponechali nic osudu a odklidili ji sami, a jen pár jich je nakloněných chránit ji.

Ovšem jsou tu i mnohé jiné podivnosti. Mara se vydává mezi barbary a pak mezi cho-ja do města mimo Impérium – a žasne. Proč, to vám neřeknu, ať si taky trochu zažasnete.




O shromáždění mágů se dovíte pár nepěkných až nechutných věcí.

Kdo se stane císařem, zajisté vytušíte velmi brzy. Úmrtnost kladných hrdinů je tentokrát nevysoká, vše spěje neodvolatelně k rozuzlení. V ošemetných situacích se však hraje opravdu o hlavy a ne všem mohou zůstat na původních místech.

Tak končí románová řada o změnách v tisícileté Tsuranské říši, vyvolaných a vedených jednou velmi, velmi mazanou ženskou, inspirovanou barbarským otrokem z jiného světa. A mně nezbývá než říci, že stojí za přečtení.

*Raymond E. Feist, Janny Wurtsová: Správce Impéria – Císař. Přel. Robert Čapek. Obálka Don Maitz. Praha, United Fans a.s., knižní řada Poutník, 1998. 434 s. 190 Kč.*

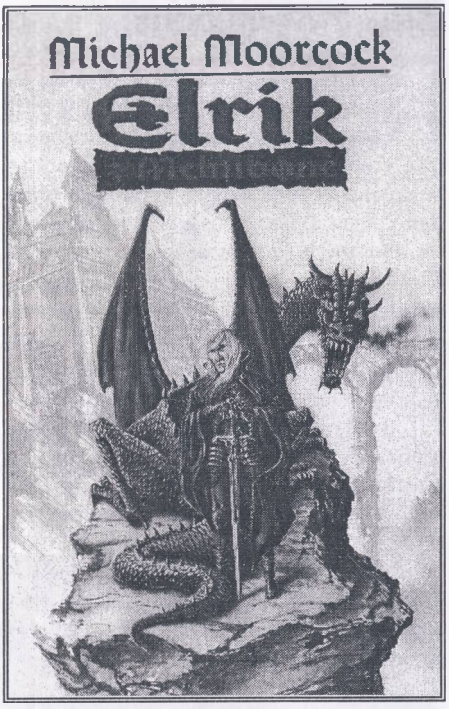
**Hana Vlčinská**

# Elrik z Melniboné

Na můj recenzentský stůl dorazila legenda žánru. Elrik z Melniboné je totiž považován za klasiku ve fantasy literatuře a většina současných fantasy autorů se ke čtení a později i psaní inspirovalo právě tímto dílem. Dokonce i sám Moorcock podle renomovaných kritiků ve svých pozdějších dílech pouze kopíroval schémata, které poprvé použil ve svém cyklu o Elrikovi. Není tedy divu, že první část cyklu byla napjatě očekávána (a to, vzhledem k neschopnosti některých vydavatelských domů, už několik let).

Hned na počátku je dobré říct, že trochu přehnané očekávání bylo naplněno jen zčásti. Je poznat, že od doby, kdy byl Elrik kultovním dílem, urazila angloamerická fantasy pěkný kus cesty a rozvinula se do dříve netušené šíře. Vzpomeňme jen skvělé spisovatelské umění Tada Williamse nebo nám blízkého Andrzeje Sapkowského. Ti všichni se od Moorcocka učili a nijak se za to nestydí. Dá se říci, že z učedníků se stali mistři, kteří původní dílo nechali poněkud za sebou. Ale zpět ke knize.

Elrik je netypickým hrdinou. Kdo by čekal suverénního svalovce s těžkým mečem a atletickou postavou (podle vzoru jiného klasika, Roberta Erwina Howarda), velmi by se mýlil. Elrik je hubený chlapec s chatrnou tělesnou konstitucí, který je přinucen si tělesnou svěžest uměle podporovat velmi silnými léky. Čeho se mu však nedostává na těle, vynahrazuje myšlením. Je prudce inteligentní a vidí podstatně dál, než jen na délku svého meče. To z něj dělá antihrdinu, který jde proti všem klasickým kánonům kladných hrdinů. Zvláštní dojem také zůstává poté, co si čtenář uvědomí, že málokterý kladný hrdina z klasických románů je schopen bez mrknutí oka a bez nejmenších výčitek svědomí sledovat mučení vězňů, jak je popsáno hned na počátku knihy.




Zápletka prvního románu je však naprosto v intencích klasického fantasy schématu, neboť protivník hlavního hrdiny, nespokojen se stylem Elrikova vládnutí, se pokusí o převrat. Ten se mu však nezdaří (jak jinak, když Elrik je zdaleka nejchytřejším mužem v celém království) a baron Yyrkoon za pomoci kouzel z říše prchá. Přitom unese Elrikovu snoubenku a zápletka je na světě. Elrik se vydává na cestu, aby svou milovanou zachránil. Vše tedy probíhá ke spokojenosti čtenáře, očekávajícího běžný, čtivý příběh. Elrik ale všechny situace řeší přístupem, který mu je vlastní a naprosto se liší od přístupu veškerých nám známých hrdinů.

Mám pocit, že Moorcock ze svého netypického hrdiny vydoloval téměř maximum a nebýt něj, zdála by se mi kniha jaksi... standardní. Přesto je to dobré čtení, které sice trochu zestárlo, ale i tak si myslím, že by se Elrik měl ocitnout v knihovničce každého fantasy maniaka, hned vedle Bilba a Froda, Geralta, nebo třeba Mrakoplaše.

Překlad je na docela slušné úrovni, i když (zvláště u prvního dílu) mám pocit, jako kdyby byla překladatelka od nás, ze severní Moravy. Při čtení mě trochu ruší občasné polské slovosledy a sem tam i slovo, které by spíš slušelo polštině než češtině. Výsledek je však velmi čtivý. Obálka je dobrá, ale i zde mám výhradu. Viděl jsem kdysi originál a mám pocit, že se pan Zhouf (možná nevědomky) nechal inspirovat víc, než jen trochu.

A ještě jedna pochvala: na rozdíl od jiných vydavatelů, kteří knihy oproti původnímu vydání půlí, zde došlo k přesně opačné věci – nakladatelství Deus zhustilo sazbu a do jedné knihy dalo první dva díly z (prý) osmidílného kompletu. A za 159 Kč to rozhodně není málo.

*Michael Moorcock: Elrik z Melniboné. Přel. Jarmila Vegrichtová, Dana Chodilová. Obálka Martin Zhouf. Praha, Deus 1998. 361 s. 159 Kč.*

**Robert Pilch**

# Poslední meč

*Deus ex machina byl ve starých řeckých tragédiích bůh, spouštěný shora na jeviště (za pomoci zvláštního stroje), aby rozuzlil jinak neřešitelnou zápletku. První, kdo tento fígl použil, byl Euripides. A po něm to zkusilo ještě mnoho dalších. Mezi nimi i David Gemmell v knize* Poslední meč moci. *Taková tragédie, jako byly ty v Řecku, to ale není.*

*Poslední meč moci* je volné pokračování knihy *Král duchů* – patří do série *Sipstrassi*, odehrávající se ve světě raného evropského středověku, který je plný chrabrých válečníků, podlých bijců, hrdinných králů a slabochů na trůně a ke všemu též mocných a téměř

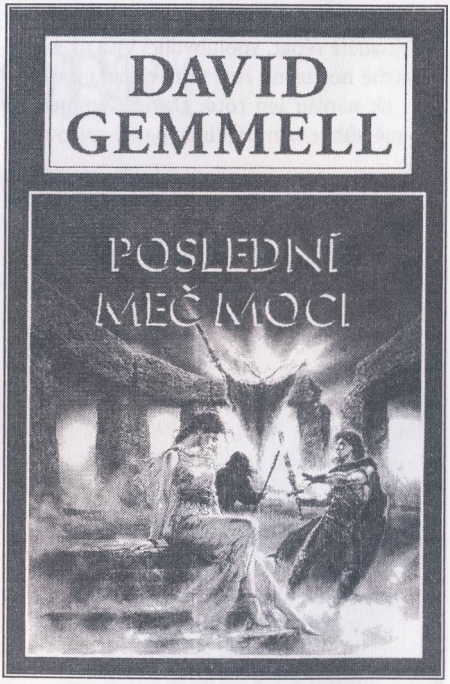
nesmrtelných mužů a žen z dávné Atlantidy, kteří ovládají kouzelné šutříky a již po tisíciletí si vtipně hrají na božstva obyčejných smrtelníků.

*Král duchů* vyprávěl o mladém chlapci Thurovi – budoucím králi Británie Utherovi – a jeho boji o trůn, o jeho zápolení se zlou Goroien a o tom, kterak získal magický meč a přivedl z nebytí mýtickou ztracenou 9. legii, aby mu staří dobří legionáři pomohli udělat svět lepším a ještě lepším... *Poslední meč moci* se odehrává o čtvrtstoletí později, kdy Uther (rozverně přezdívaný Krvavý král) je již stará, ale se svým mečem velice nebezpečná kobra královská, a kdy se mu – a celé Británii – do života připlete jeden z nesmrtelných, muž vládnoucí expanzivním Gótům. Ten padouch si říká Wotan a nechce nic menšího, než otevřít brány pekelné a podle toho si zařídit širošírý svět.

Hlavním hrdinou ovšem není Uther, a není jím bohužel ani roztomilý pekelný sadista Wotan – kniha patří především Cormaku Daemonssonovi, Utherovu ztracenému synovi, který se z bahna ponížení vypracuje s pomocí jiného z nesmrtelných, Culaina, nahoru, aby se postavil po bok svému otci, aby zachránil svou lásku...

Kniha má příjemně komplikovaný děj, který Gemmell rozvíjí ve více rovinách – a i když se autor rozhodně nevyhýbá již snad příliš klasickým schématům, i když mám pocit, že svůj příběh ne vždy úplně dokáže ukočírovat, je kniha po této stránce čtivá a stravitelná. Rozhodně k tomu přispívá Gemmellův nápad zasadit ji do souvislostí vzrušujících artušovských legend a to, že návaznost na *Krále duchů* je vskutku volná, což ji činí pochopitelnou „o sobě samé".

Deus ex machina – tento literární fígl, jemuž je věnován rozjezdový odstavec recenze, souvisí se zmínkou o tom, že autor děj ne vždy dokonale ukočíroval. Jako by mu zápletky chvílemi takřka utíkaly z ohrádky, do které je chtěl napasovat – zahání je tedy zpátky pomocí mírně nelogických zvratů, pomocí „fikaně nečekaných" výstupů mocných postav. Tyto výstupy však bohužel na mě působí poněkud násilně pro svou nedobře zvládnutou „tajemnost". Fabuli je těžko zkrotit za pomoci „osvědčených fantastických atributů", pokud za nimi není cítit jakás takás přesvědčivá vnitřní logika...




Rozhodně slabou stránkou knihy je jazyk. Je neliterární, suchý, chybí mu náboj a místy je šroubovitý a nepřirozený. Těžko napsat, nakolik je to vina Gemmela a čím se na *Posledním meči moci* podepsala překladatelka Dana Krejčová. Musím ovšem přiznat, že mi docela dost pila krev málem agenturní strohost popisu dramatických scén – vše vzrušující je zkrouhnuto na prostý, od emocí ostříhaný popis, kterému se zdaleka vyhýbá atmosféra.

Některá, občas i docela humorná škobrtnutí má pak evidentně na triku překladatelka. *„Holka!" vyjekl Cormac schlíple.* (str. 61) To je poněkud nezvyklé spojení. Schlíple vyjeknout? Ať mi to Dana Krejčová předvede – a já uvěřím. O několik stran dříve (56) jsem se dočetl, že *...nandal z kotlíku do dřevěné misky velkodušnou porci...* Nandal bych spíše „velkorysou porci", kdybych mohl.

Nebudu se v Gemmellově *Posledním meči moci* nadále rýpat, spolubydlící Víťa už zalehl a patrně ho ruším. Než tedy zhasnu a vytuhnu i já, napíšu jen toto: David Gemmell by pro mě vůbec nemusel být špatný spisovatel, kdyby se do textu více vložil, kdyby ze stránek nebyl cítit jeho odstup. Takto mi nezbývá než napsat, že je jen „profesionálně romantický". A to není asi příliš lichotivé.

A myšlenka dne? *Poslední meč moci* není holt intelekuální perla s uměleckými ambicemi, je to spíš průměrné řemeslné dílo, postavené na velmi zajímavém nápadu a již méně úžasném zpracování.

*David Gemmel: Poslední meč moci. Přel. Dana Krejčová. Obálka Luis Royo. Brno, Návrat 1998. 286 s. 189 Kč.*

**Jakub Macek**

ARRAKIS

specializované SF knihkupectví

Brno-střed, Veveří 24, tel. 05 / 75 43 84
(5 minut z ulice Česká, poblíž Bílého domu)

otevřeno Po–Pá 8–18, So 9–12

– sci-fi, fanstasy, horor, záhadologie, ufologie, comicsy, gamebooky
– v krátké době anglické SF&F tituly na objednávku
– drakobijecké příručky a doplňky ke hrám
– cínové a keramické figurky
– stolní a karetní hry, taroty
– obrazová alba a plakáty
– výběrový miniantikvariát
– občasná prodejní výstavka obrazů
– informace o knihách, akcích fandomu, osobní inzerce

Srdečně zveme k návštěvě

# Battletech

# Noví OBŘi

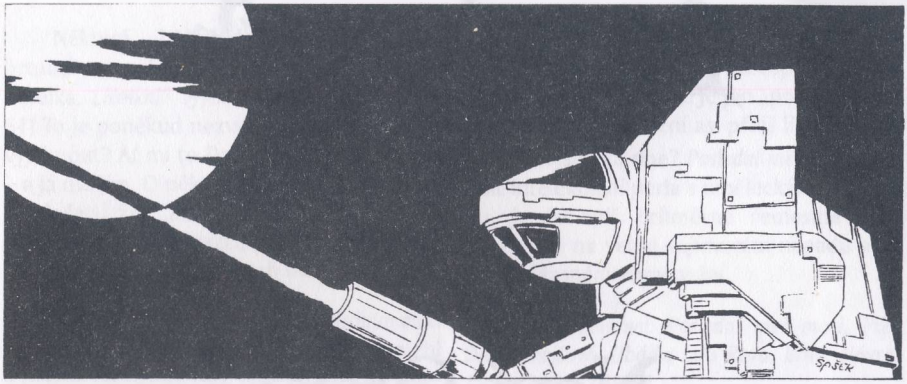
Konstantin Šindelář

GSN-3P GRASSNAKE

Našimi warriory je nazýván Užovka. Jedná se zřejmě o experimentální model Cikády, který si postupem času získal vlastní jméno. Jde o rychlého průzkumného OBRa bez trysek, který se rovněž hodí i pro nečekané přepady. Na větší vzdálenosti je palebná síla představována středním laserem Magna, pro střelbu na blízko však disponuje Užovka dvěma malými lasery téže značky, které překonávají kulomety ve výzbroji původní Cikády. Energetické zbraně a velká rychlost OBRa přímo předurčují pro partyzánský boj (taktika udeř a ustup). Často používanou verzí Užovky je GSN-3R, u níž jsou malé lasery nahrazeny dalším středním.

JMR-3N JUMPER

Skokan, jak zní překlad názvu z InterLingvy, patří do velké rodiny pětapadesátititunových skákajících robotů (např. Gryf, Lasice, Derviš,...). I jeho bojové úkoly jsou tedy obdobné: likvidace průzkumníků soupeře, vlastní průzkum a vedení falang lehčích OBRů. Dva velké lasery Diplan HD představují mocnou zbraň proti vzdáleným cílům, ale sekundární výzbroj, střední laser ChisComp 39 a kulomet Browning, byla mnoha warriory shledána jako nedostatečná. Mnohaletá zkušenost nám ukazuje, že Skokan svými vlastnostmi překonává Kondora i Lasici, s Gryfem je schopen vést vyrovnaný boj. A ještě o jedné věci se musím zmínit.



Zkušený warrior P. Beatty z Pouštních krys jednou prohlásil, že ho do kokpitu Skokana už nikdy nikdo nedostane, protože prý se přehřívá tak, že má člověk po delším boji ptřipečenou zadnici. Pravdivost těchto slov posuďte sami.

FTM-1X FATMAN

Ačkoliv zdálky vypadá bečkovitá silueta tohoto bitevního stroje opravdu legračně (jistě právě ona dala vznik roztomilému jménu Tlouštík), jedná se o vpravdě smrtícího soupeře. Již mnoho warriorů, kteří ho považovali za snadnou kořist a příliš se k němu přiblížili, litovalo po celý zbytek života (asi dvě tři minuty) své osudové chyby. Mamutí autokanón Defiance Mech Hunter (stejný, jako má Atlas) totiž představuje asi nejnebezpečnější zbraň Vnitřního vesmíru. Doplňují ho dva střední lasery Defiance B3N, rovněž značná hrozba pro roboty soupeře. Ani v přestřelce na dálku není Tlouštík zcela bez šancí. Velký laser ChisComp 43 a zvláště raketomet Delta Dart dokáží zasáhnout cíl i na extrémně velké vzdálenosti. Ale vše má své výhody a nevýhody a ani FTM-1X není výjimkou. Tlouštík je pomalý a neobratný, má slabé pancéřování týlu a výzbroj na větší vzdálenosti je přece jen nedostatečná. Proto se vyplatí posílat ho do boje ve společnosti některého z OBRů dálkové podpory. Zvláště vhodní jsou Křižák a Katapult.

HRC-3V HERCULES

Vznikl zřejmě ve stejné době jako Atlas, tedy v době, kdy byly v Hvězdné lize velice oblíbené OBRy nejtěžší váhové kategorie. Hlavní zbraní HRC-3V je samozřejmě obrovský autokanón Armstrong Mk.IV. Velice hrozivé jsou i dva vrhače částic Kreuss, schopné rychle spálit jakýkoliv cíl, dokonce i přes půl kilometru vzdálený. Sekundární výzbroj je naopak slabší než u Atlase, neboť zahrnuje jen tři střední lasery Defiance B3M. Celkově jsou si tyto dva OBRy svou silou asi tak rovny. Jejich bojové úkoly jsou pochopitelně obdobné. Být v té největší bitevní vřavě a zadupávat roboty soupeře do země.

## GSN-3P GRASSNAKE
### UŽOVKA

| Vybavení | | Hmotnost |
|---|---|---|
| Vybavení celkem | | 20 |
| Vnitřní struktura | | 2 |
| Reaktor | 180GM | 7 |
| BP chůze | 9 | |
| BP běhu | 14 | |
| BP skoku | 0 | |
| Chladiče | 10 | 0 |
| Gyroskop | | 2 |
| Kokpit | | 3 |
| Pancéřování | 64 | 4 |
| | *vnitřní strukt.* | *vnější pancíř* |
| Hlava | 3 | 8 |
| Trup | 6 | 10 |
| Trup(t) | | 2 |
| P/L bok | 5 | 8 |
| P/L bok(t) | | 2 |
| P/L paže | 3 | 4 |
| P/L noha | 4 | 8 |

**Zbraně a munice**

| Druh | Místo | Krit. | Hmot. |
|---|---|---|---|
| Malý laser | LP | 1 | 0.5 |
| Střední laser | T | 1 | 1 |
| Malý laser | PP | 1 | 0.5 |
| 3 x umístěný chladič | LB, PB, H | | |

## JMR-3N JUMPER
### SKOKAN

| Vybavení | | Hmotnost |
|---|---|---|
| Vybavení celkem | | 55 |
| Vnitřní struktura | | 5.5 |
| Reaktor | 275 Core Tek | 15.5 |
| BP chůze | 5 | |
| BP běhu | 8 | |
| BP skoku | 5 | |
| Chladiče | 14 | 4 |
| Gyroskop | | 3 |
| Kokpit | | 3 |
| Pancéřování | 152 | 9.5 |
| | *vnitřní strukt.* | *vnější pancíř* |
| Hlava | 3 | 9 |
| Trup | 18 | 20 |
| Trup(t) | | 7 |
| P/L bok | 13 | 20 |
| P/L bok(t) | | 6 |
| P/L paže | 9 | 14 |
| P/L noha | 13 | 18 |

**Zbraně a munice**

| Druh | Místo | Krit. | Hmot. |
|---|---|---|---|
| Velký laser | LB | 2 | 5 |
| Velký laser | PB | 2 | 5 |
| Střední laser | H | 1 | 1 |
| Kulomet | PP | 1 | 0.5 |
| Náboje pro kul.(100) | PB | 1 | 0.5 |
| 2x tryska | LB | 2 x 1 | 1 |
| 2x tryska | PB | 2 x 1 | 1 |
| Tryska | T | 1 | 0.5 |
| 3 x umístěný chladič | LN, PN, T | | |

## FTM-1X FATMAN
### TLOUŠTÍK

| Vybavení | | Hmotnost |
|---|---|---|
| Vybavení celkem | | 65 |
| Vnitřní struktura | | 6.5 |
| Reaktor | 195 Nissan | 8 |
| BP chůze | 3 | |
| BP běhu | 5 | |
| BP skoku | 0 | |
| Chladiče | 14 | 4 |
| Gyroskop | | 2 |
| Kokpit | | 3 |
| Pancéřování | 200 | 12.5 |

| | *vnitřní strukt.* | *vnější pancíř* |
|---|---|---|
| Hlava | 3 | 9 |
| Trup | 21 | 33 |
| Trup(t) | | 8 |
| L/P bok | 15 | 24 |
| L/P bok(t) | | 6 |
| L/P paže | 10 | 17 |
| L/P noha | 15 | 28 |

**Zbraně a munice**

| Druh | Místo | Krit. | Hmot. |
|---|---|---|---|
| Autokanón/20 | LB | 10 | 14 |
| Náboje pro AK(2x5) | T | 2 x 1 | 2 |
| Raketomet RDD-10 | PB | 2 | 5 |
| RDD-10 (12 salv) | PB | 1 | 1 |
| Střední laser | PB | 1 | 1 |
| Velký laser | PP | 2 | 5 |
| Střední laser | H | 1 | 1 |
| 7 x umístěný chladič | 2 x LB, 3 x PB, LN, PN | | |

## HRC-3V HERCULES
### HERKULES

| Vybavení | | Hmotnost |
|---|---|---|
| Vybavení celkem | | 100 |
| Vnitřní struktura | | 10 |
| Reaktor | 300 Vlar | 19 |
| BP chůze | 3 | |
| BP běhu | 5 | |
| BP skoku | 0 | |
| Chladiče | 22 | 12 |
| Gyroskop | | 3 |
| Kokpit | | 3 |
| Pancéřování | 304 | 19 |

| | *vnitřní strukt.* | *vnější pancíř* |
|---|---|---|
| Hlava | 3 | 9 |
| Trup | 31 | 48 |
| Trup(t) | | 13 |
| L/P bok | 21 | 30 |
| L/P bok(t) | | 11 |
| L/P paže | 17 | 34 |
| L/P noha | 21 | 42 |

**Zbraně a munice**

| Druh | Místo | Krit. | Hmot. |
|---|---|---|---|
| Autokanón/20 | PB | 10 | 14 |
| Náboje pro AK(5) | PB | 1 | 1 |
| Náboje pro AK(5) | T | 1 | 1 |
| Náboje pro AK(5) | LB | 1 | 1 |
| Vrhač částic | LP | 3 | 7 |
| Vrhač částic | PP | 3 | 7 |
| Střední laser | LB | 1 | 1 |
| Střední laser | T | 1 | 1 |
| 10 x umístěný chladič | LP, PP, 3 x LB, PB, 2 x LN,2 x PN | | |

# Trumfy osudu

## Nové obzory

Ivan „Isič“ Stanoev

V tomto čísle bych se chtěl, jak jsem minule slíbil, věnovat novým balíkům, které nám přinesla **Urzova sága** a konec Mirage bloku na dvojce. Situace se ale poněkud komplikuje tím, že ve chvíli, kdy píši tento článek není jisté, jaké karty budou na dvojce zakázány, proslýchá se ale, že to bude *Tolarian Academy* a *Recurring Nightmare*. **Urzova sága** dala totiž vzniknout ultrasilném balíku postavenému na rychlé maně z *Academy*, kartách na dobírání dalších karet (*Time Spiral/Windfall/Stroke of Geius*) a *Mind over Matter*. Tato strategie je tak silná, že vlastně v současnosti můžete hrát buď Academy deck nebo něco, co ho poráží: Counter-Phoenix nebo ultrarychlý slight s dobrým sideboardem, případně ještě Nighthmary, které ale s Akademií prohrávají. Proto pokud budou výše zmíněné karty zakázány, změní se výrazně celý formát. Přesto jsem se rozhodl zabývat se blíže současnými balíky, protože Akademie stojí za pozornost a zbývající balíky se budou jistě hrát i po jejím zákazu.

**Recurring/Survival**

Této strategii byl věnován celý minulý článek, takže jen stručně. *Orangutan*, *Man-o'-War* a *Nekratall* sice chybí, ale díky kombu s *Great Whale* a nekonečnou manou je možné s tímto deckem vyhrát tak v 5. kole. 4 x *Duress* v základu plus sideboard proti Akademii je nezbytností.

The Academy Deck

3 Abeyance
3 Power Sink
3 Intuition
3 Mind over Matter
4 Windfall
4 Stroke of Genius
4 Time Spiral
2 Scroll Rack
3 Voltaic Key
4 Mox Diamond
4 Mana Vault
4 Lotus Petal

3 City of Brass
4 Ancient Tomb
4 Volcanic Island
4 Tolarian Academy
4 Tundra

Sideboard:
2 Red Elemental Blast
4 Chill
4 Wasteland
1 Arcane Denial
4 Gorilla Shaman

### Academy

Balíček založený na *Tolarian Academy* je nejsilnějším archetypem současnosti a asi jedním z nejsilnějších balíků v historii Magicu. Je rychlý, některé jeho verze dokážou při velmi dobré konstelaci vyhrát i v prvním kole a je spolehlivý, každá část komba slouží k dobrání ostatních. Svou sílu dokonale ukázal na posledním PT v Římě, kde s jeho verzí pro extended, kterou zde uvádím, vyhrál Fin Tommi Hovi a jako první tak dokázal vyhrát dva Pro Toury. Když si důkladně prohlédnte jeho soupis, zjistíte, že na dvojce se z něj nesmí hrát pouze *Abeyance*, která je tu stejně především kvůli *Force of Willu*.

Existuje celá řada verzí tohoto balíku, základ mají však všechny společný: *Tolarian Academy* podpořená levnými artefakty (4 x *Petal*, *Mox* a *Mana Vault* a kombinace následujících artefaktů: *Scroll Rack*, *Saphirre Meddailon*, *Voltaic Key*, *Urza's Bauble*, na extended ještě *Gusta's Scepter* a *Lion Eye's Diamond*), 4 x *Windfall* a *Time Spiral*, 1–3 x *Mind over Matter* a 1–4 *Stroke of Genius*, k tomu karty na hledání *Brainstorm*, *Intuition*, *Meditate* a na extended i *Impulse* nebo *Vampiric Tutor*. Kombo se rozjíždí tak ve 2.–4. kole, nejprve vyložíte všechny levné artefakty a země a prakticky tak vyprázdníte celou ruku, poté sešlete buď *Windfall*, který ve třetím kole představuje tak 5 nových karet, nebo ideálně vyložíte *Academy*, která v té chvíli dává okolo 4 man a se zbytkem artefaktů již není problém seslat *Time Spiral*; po té následují další levné artefakty, *Mind over Matter*, untapování *Akademie*, několikrát *Stroke of Genius* na sebe a to vše zakončeno vítězným Strokem na soupeře tak za 150.

### Goblin's Sligh

Červená fritka přišla sice o ultrasilný *Fireblast*, na druhou stranu ale získala v US hned 4 rychlé nestvůry, novodobé sligh decky budou proto nejspíš ještě více orientovány kolem

nestvůr pouze s podporou direct damage. Ideální úvod vypadá asi následovně: *Goblin Lackey* v prvním kole, druhé kolo *Shock* na případného blokera a do hry přichází 2 goblini, smrt tak ve 4.–5. kole. Díky většímu počtu nestvůr za jednu manu nemají obrané balíčky typu DrawGo nejmenší šanci, největším nepřítelem decku jsou Survival/Nightmary a bílý weenie.

Jednou z předností je poměrně solidní sideboard proti Academy decku: *Pyroblasty* a *Meltdown*, plus *Wastelandy* v základu. *Maniacal Rage* je proti jinému červenému, *Ancient Tombs* proti *Chillu* a *Propagandám*. *Smokestack* slouží jako reset, s tím, že byste obvykle měli mít větší počet permanentů na stole, takže vám něco zbyde, těžko říct, jestli je lepší než *Disc*. Pokud bude opravdu zakázána *Nightmare* a *Academy*, stane se červená frtitka asi nejsilnějším balíkem na dvojce. Navíc bych pak doporučoval oddělat *Wastelandy*, snížit počet *Scrollů* a přidat víc goblinů a *Ball Lightning*.

Bude zajímavé sledovat, jak se bude dál formát vyvíjet, pokud budou skutečně obě karty zakázány. Populární budou jistě všechny ultrarychlé weenie decky jako bílý ww nebo sebevražedná černá, větší popularity se mohou dočkat i Necropotence a landodestrukce, v žádném případě bych neodepisoval ani černozelené Living Deady, vzpomínám si jak jsem je úspěšně hrál na mistrovství republiky bez Survivalů i Nightmare. Doufám taky, že nové archetypy se neomezí pouze na broken akademie. Podívejme proto nyní blíže na zajímavé karty z US v jednotlivých barvách.

### MODRÁ

Modrá získala v US nepochybně nejvíc. Především již popsaný balíček založený na *Academy*, když se ale podíváme ne jednotlivé karty z celého komba, zjistíme, že většina jich najde uplatnění i samostatně. Nejsilnější je asi *Stroke of Genius*, nový *Braingeyser*, je sice o 1 manu dražší,

**Gobliní fritka**

4 Mogg Fanatic
4 Jackall Pup
4 Goblin Patrol
4 Goblin Lackey
1 Mogg Raider
4 Mogg Flunkies
2 Goblin War Buggy
2 Goblin Raider
2 Ball Lightning

4 Shock
4 Incinerate
3 Sonic Burst
4 Cursed Scroll

3 Wasteland
16 Mountain

Sideboard:
4 Pyroblast
2 Meltdown
3 Ancient Tomb
4 Maniacal Rage
2 Smokestack

na druhou stranu je to instant a je pouze přes jednu modrou. Najde asi uplatnění v každém balíku, který je stavěný na delší hry a může produkovat modrou manu. V klasickém pětibarevném balíku s *Gaea's Blessingy* to může být jediná karta, která zabíjí, nejprve třikrát na mě a na závěr za 20 na soupeře. *Windfall* může být zajímavý v kombinaci s rychlými nestvůrami a kartami jako *Urza's Bauble* a *Mox Diamond*, pro typ I naprosto broken. *Time Spiral* není pro většinu bežných balíků tak zajímavá, ale i po zákazu *Academy* se s ní nabízí zajímavé kombinace jako *Mana Flare* či na Extended *High Tide*.

*Arcane Laboratory* je nejúčinější sideboardovou kartou proti většině balíků založených na nějakém kombu (Academy, ProspoBloom) a sama o sobě funguje dobře s kartami, které vracejí permanenty do ruky, nebo s *Forbidem*. V modré je i spousta karet s velice zajímavými efekty, o kterých si ale zatím netroufám říct, jestli najdou nějaké širší uplatnění, jako třeba *Attunement* – variace na *Impulse*; *Energy Field*; *Show and Tell*.

Nechybi i několik zajímavých nestvůr, např. *Imaginary Pet* a *Veild Crocodile*, obě nestvůry profitují z toho, že má jejich vlastník prázdnou ruku. Že by modrý weenie bez přerušování, uvidíme jestli 4/4 nestvůry za 2 a 3 many za to stojí. *Great Whale* a *Peregrine Drake* jsou sice sami o sobě nic moc, ale v kombinaci s kartami, jako *Recurring Nightmare* nebo *Corpse Dance* snadno vytvoří nekonečno many. Proslýchá se, že obě karty budou mít erratu, že untapnou země pouze když jsou úspěšně seslány z ruky. Další zajímavou nestvůrou je *Barrin*, v limited jedna z nejsilnějších karet, těžko ale říct, jestli je dost zajímavý i pro dvojku. *Gilded Drake* představuje s aktivním *Tradewindem* control magic každé kolo a s *Barinem* terror, v souboji dvou *Tradewindů* nepochybně klíčová karta. Na závěr jsem si nechal *Morphlinga*, jednu z nejlepších létajících bytostí vůbec, dokonale nahradí *Air Elementaly*, umí všechno, zablokuje jakkoliv silnou nestvůru. útočí za 5, prakticky se netapuje do útoku a nejde zabít.

## ZELENÁ

Zelená získala v US celou řadu zajímavých nestvůr, které se ale většinou hodí spíše do pomalejších balíků. Mezi nestvůrami s casting costem 1 je zajímavý pouze *Wild Dogs* – 2/1 gazbán s cyclingem a především *Pouncing Jaguar*, 2/2 echo. Docela hratelně vypadají v zelené i některé další nestvůry s echem: *Acridian*, *Albino Troll*, *Cradle Guard*, otázkou je, kolik echo nestvůr může balíček snést. Další bytosti, které mohou najít uplatnění, jsou *Argothian*

*Wurm* do balíku s ničením zemí, *Child of Gaea* – lepší verze *Force of Nature*, *Citanul Centaurs*, *Endless Wurm* v kombinaci s *Vineyardy* (proti modré mohou být vyměněny po sideboardování za vynikající *Carpet of Flowers*), *Priest of Titania*.

Síla zelené je, jak vidno, v nestvůrách, mezi ostatními kouzly toho již není tolik zajímavého. *Symbiosis* najde svoje místo v každém zeleném pekle, *Greener Pastures* možná v landodestrukci. Na závěr jsem si nechal *Abundanci*, je to vlastně taková lepší *Preferet Selection*, možnost najít si zemi nebo kouzlo je docela užitečná i sama o sobě. Navíc ale můžete použít její abilitu místo jakéhokoliv draw, např. se *Sylvan Library* si najdete 3 země/kouzla a žádnou kartu nevracíte ani nic neplatíte, protože se nejedná o draw, čehož se dá dobře využít i proti balíkům, které zabíjejí dolízáním, především proti Academy.

### ČERNÁ

Nejlepší černá karta v US je *Duress*, karta, která zahodí přerušování či nějaké globální ničení, rozhodí kombařské balíky a to všechno za pouhou 1 černou. Doporučuji hrát 4x v každém balíku s dostatkem černých man, Suicide Blackem počínaje, Recuring Nightmarami konče, a je to jeden z důvodů, proč oprášit starou dobrou Necropotenci. Krom toho jsou tu další dvě discardační kouzla, *Ill Gotten Gains* a *Persecute*, těžko ale říct, jak moc jsou hratelná. Pro příznivce sebevražedné černé jsou tu dvě nestvůry, které se minimálně tematicky do tohoto balíku hodí, *Flesh Reaver* a *Lurking Evil*, pozornost si zasluhuje i *Priest of Gix*, který přidá 3 černé many, když přijde do hry. Představte si úvod *Swamp* – *Ritual* – 4 x *Priest of Gix* – Zombie – *Bad Moon*, druhé kolo útok za 15.

Zelená má *Creeping Mold*, červená má *Pillage*, nyní dostala černá *Befoul*, proti útočnému balíku zničí nestvůru, proti obrannému zemi, to mně přijde spravedlivé; k zahození není ani *Terror* s cyclingem – *Expunge*. Velmi zajímavá je taky *Yawgmoth's Will*, např. do Necropotence. *Planar Void* je na druhou stranu dobrá sideboardová karta proti všem, kteří příliš pracují s hrobem.

### ČERVENÁ

Červená dostala v US další posily v rychlých a levných nestvůrách: *Goblin Lackey*, *Patrol*, *War Bugy* a *Raider* se hodí do každého rychlého červeného balíku. *Lightning Dragon* je minimálně stejně kvalitní jako *Rathi Dragon* z **Tempestu**. Červené ale v US chybí kvalitní direct damage, alespoň v porovnání s těmi současnými. Tématem, které se asi snaží autoři US oživit, je landodestrukce, v červené najdeme hned 4 kouzla, která ničí země, nejzajímavější z nich je *Raze* za jednu manu. Dál mě zaujal už jen *Gamble*, *Sneak Attack* a díky popularitě Academy i *Meltdown*.

### BÍLÁ

Podle mého soudu je bílá nejslabší barvou v US, minimálně s nestvůrami je to hodně chabé. Za zmínku stojí jen *Herald of Serra*, nový *Serra Angel* s echem. Využití může najít i *Serra Avatar*, za normální casting cost je nehratelný a reanimovat nejde,

nabízí se ale kombinace s *Oath of Druids* či *Show and Tell*. Jediné dvě opravdu užitečné bytosti jsou *Monk Idealist* a *Realist*, jeden enchantmenty ničí, druhý je vrací z hrobu.

Nejzajímavější karty v bílé musíte hledat mezi enchantmenty. *Pariah* a *Worship* mohou úplně zastavit červený nebo černý balík. *Glorious Anthem* je lepší křížovka, je sice o jednu manu dražší, zato máte ale jistotu, že nebude nikdy pomáhat soupeři. Za zmínku ještě stojí *Planar Birth*, *Catastrophe* a *Remembrance*. Nesmíme zapomenout ani na *Rune of Protection: Land*, která najde jistě široké uplatnění v mnoha deccích.

## ARTEFAKTY A ZEMĚ

Popravdě jsem čekal, že bude v US více artefaktů než bývá obvyklé, ale celá edice je spíše orientovaná kolem enchantmentů, přesto nechybí pár opravdu vypečených artefaktů. Jedním z nejsilnějších se mi jeví *Mishra's Helix*, je sice poněkud dražší na vyvolání, ale když přijde na stůl, soupeř si už moc nezahraje; hodí se např. do zelené landodestrukce místo *Stunted Growthu*. Přibyly i dva artefakty pro balíky, které profitují z prázdné ruky: *Grafted Skullcap* – soukromý *Howling Mine*, a *Noetic Scales*. Jednou z nejdiskutovanějších karet edice je *Claws of Gix*, je to nový *Zuran Orb* či ne? Spíše není, ale má několik zajímavých vlastností navíc – fizluje *Capsize*, chrání před kradením a výborně funguje se *Stasis* nebo *Necropotencí*. Za pozornost rozhodně stojí *Smokestack*, který svými vlastnostmi nejvíce připomíná *Disc*. Další artefakty, které stojí za přečtení: *Whetstone*, *Voltaic Key*, *Temporal Aperture* a *Cathodion* (uvidíme, jestli se příště dočkáme Anodiona).

Země se tentokrát vyvedly, snad až příliš, je tu již několikrát zmiňovaná *Tolrarian Academy*, k zahození nejsou ale ani zelená a červená legendární země, pětibarevná země je taky O.K. a země s cyclingem jsou taky hratelné. Jediné, co postrádám, je více barevných zemí, které budou potřeba minimálně pro US only.

Celkově bych hodnotil **Urzovu ságu** jako dobrou edici pro constructed, je o něco slabší než **Tempest**, ale rozhodně lepší než **Mirage** a přijde mi, že může být docela zajímavý formát US only. Obsahuje sice celou řadu nehratelných běžných i vzácných karet, jak je tomu bohužel u každé edice, ale najde se zde množství zajímavých karet s netradičními efekty a několik opravdu silných karet. Horší už je to s kvalitou edice pro drafty a sealed decky, je tu mnohem méně nestvůr než v **Rath Cycle** a jsou v průměru slabší, navíc je tu mezi commony celá řada nevyužitelných karet, takže celý formát je poněkud pomalejší. To by samo osobě nebylo tak špatné, jenže je tu i celá řada ultrasilných enchnantmentů a artefaktů, běžnou *Pestilencí* nebo kombem *Horshoe Crab* – *Hermetic Study* počínaje až po vzácný *Phyrexian Processor* či všechny vzácné growing enchantmenty. V **Rath Cycle** bylo taky pár broken karet, jako *Cursed Scroll*, jenže hry byly většinou tak rychlé, že jste stejně dvě ze tří her vyhráli dřív, než si ho soupeř lízl.

**Může sesílat kouzla na bojové oddíly i jeden čaroděj, mág či hraničář? Může i jeden zloděj provést výzvědy?**

Vytvoříš-li si podle pravidel pro armády v oddíle skupinu, skládajícíse z jedné kouzlící osoby, pak jistě. I v tomto případě však uvažuj pouze sesílání zobecněných kouzel pro armády, nikoli individuální kouzla, která dotyčný čaroděj (mág, hraničář,...) ovládá. Podobně to platí i pro zloděje. Na výzvědy se může pustit i jednočlenná skupina.

**Je možné *zneviditelnit* nemrtvé?**

Ano, principielně tomu nic nebrání. *Neviditelnost* není psychické kouzlo ani útočné kouzlo. Ledaže by to byl takový nemrtvý, na kterého by nepůsobila žádná kouzla.

**Lze seslat více *uzamykacích kouzel* na jedny dveře tak, aby se jejich účinky sčítaly?**

Další *uzamykací kouzlo* seslat lze. Ovšem pokud je stejného typu, jakým již byly dveře očarovány, uvažuje se pouze, jako by k základnímu kouzlu pouze dodávalo další magenergii. Takže byl-li na dveře seslán *Orxanův zámek* s 15 magy, má základní past nebezpečnost 11. Je-li na tytéž dveře znovu seslán *Orxanův zámek* s 15 magy, nezvedne se nebezpečnost o 11, ale jen o 7 (tj. o 1 za každé dva přidané magy).

**Jak přesně se navenek jeví efekt *zrcadlového kouzla*, respektive jak moc je kompaktní bariéra kolem kouzelníkova těla? Je možné s ním manipulovat s drobnými věcmi, jíst a podobně?**

To samozřejmě možné je. Ochranná magie je speciální magie proti útokům. Manipulace s věcmi se za útok považovat nedá. Ochranná magie „rozpoznává" útok jednak z hlediska mechanického, jednak z hlediska psychologického. Většinou je to nějaká kombinace obou hledisek. Z hlediska mechanického ochranná magie rozpozná a působí proti předmětu, který by mohl způsobit zranění (pohybuje se rychle, je těžký, ostrý a podobně), z hlediska psychologického je to rozpoznání útočného úmyslu a zabránění kontaktu s útočníkem (jeho zbraněmi).

**Je možné jedním druhem talismanu vyléčit např. za den zranění, která jsou třeba trojnásobkem plného počtu životů postavy? Například po boji si vyléčím 20 životů rubínem, další hraničářskými kouzly, v dalším boji přijdu opět o nějaké životy – mohu použít opět rubín?**

Není-li uvedeno jinak, lze talismany používat i vícekrát denně. Tedy i rubín je možné využít výše popsaným způsobem.

**V Pravidlech pro experty se píše o kouzlu *průchodná zeď*. Jeho magenergie se počítá dle velikosti zprůchodněné zdi a trvání kouzla. Vše, co v době ukončení kouzla zůstane uvnitř, okamžitě umírá. Kdyby kouzelník vyvolal kouzlo pod nějakou nestvůrou a nechal ho po jednom kole zrušit, znamenalo by to, že by se nestvůra propadla do hloubky a poté by zahynula. Chtěl bych vědět, jestli je to možné a případně jestli by kouzelníkovi připadla nějaká zkušenost.**

Je tu jeden problém. Kouzlo *průchodná zeď* se sesílá dotykem, střed vytvořené „díry" je v místě dotyku. Obávám se, že by do hlubiny spadl i sám sesilatel. Jediná možnost je nějakým způsobem prodloužit dosah dotyku nebo se zabezpečit před pádem. Jinak principielně to možné je, i když v přímém boji to moc využitelné nevidím. Pokud by se to však kouzelníkovi podařilo, jistě by mu PJ zkušenost udělil.

**Je-li na někoho sesláno kouzlo *neviditelnost*, vidí sám sebe? Pokud ne, musí mít velice špatnou orientaci. Co když neviditelná postava vezme předmět nebo chytí jinou postavu za ruku, přestane kouzlo fungovat nebo se předmět (či postava) zneviditelní taky?**

Ne, nevidí ani sám sebe, pokud se nesoustředí. Neviditelný se dá hledat podle klasických pravidel pro hledání skrytého. Ovšem hledat sám sebe, když víš, kde jsi, zase není tak obtížné a u postav, které mají inteligenci aspoň 4, by měl být úspěch automatický. Také to netrvá celou směnu, ale řekněme dvě tři kola.

I když postava nevidí sama sebe, ví, kde se nachází, v jaké pozici, v jaké poloze jsou její údy a podobně. Vyzkoušej si sám na sobě v praxi, že k tomu, aby ses normálně orientoaval, nemusíš sám sebe vidět. Když jdeš, díváš se vždy pod nohy, abys je viděl? Díváš se spíš na cestu kousek před sebe. Chceš-li se podrbat pod lopatkou, kde tě svědí, rovněž si na záda nevidíš, a přesto se trefíš. Zkušené písařky a počítačoví maniaci také nekoukají na své ruce a klávesnici, ale přímo na papír nebo obrazovku.

Manipulace s předměty (tichá, ne žádné řinčení a harašení) nemá na trvání kouzla vliv, nejedná-li se o manipulaci útočnou nebo o manipulaci s předmětem, který je centrem pozornosti (neviditelný ho musí sebrat, když se tak říkajíc nikdo nedívá). Postava se stane neviditelnou, se vším, co má u sebe, neviditelným se stane i to, co v době trvání kouzla vezme do ruky. Naopak to, co odloží, se stane viditelným. Nechápej to ovšem tak, že všichni ostatní vidí prázdný stůl a najednou

PLOP, kde se vzala, tu se vzala, se na něm objeví kouzelníkova lucerna. Spíš mají dojem, že si jí dříve nevšimli, nebo si myslí, že ji tam před chviličkou někdo odložil. A když už jsme u toho světla – nese-li lucernu neviditelná postava, je místnost osvětlena obvyklým způsobem, jen není vidět zdroj toho světla. Většinou ho nikdo nepostrádá, to by postava musela po něm skutečně pátrat a uvědomit si, že nikdo z přítomných vlastně lucernu nemá.

Postava je příliš velká na to, aby ji jiná neviditelná postava jen tak vzala do ruky. Tím se opravdu myslí předměty, které se dají považovat za součást neviditelné postavy, například torna, plášť, meč, holba piva a třeba i soudek, který postava popadne oběma rukama a nese pryč. Ale už ne dveře, které otvírá, židle, na kterou si sedla, skříň nebo zeď, o niž se opírá a podobně

Takže ztratit se z dohledu by mohl tímto způsobem jen hobit, kterého by vzal do náruče neviditelný kroll. Ovšem ten hobit by se při tom nesměl leknout a zavřísknout, musel by s tím být srozuměn, že ho bude tahat nějaký neviditelný habán, a nesměl by to považovat za útok na svou osobu.

**Dá se poškodit nebo zničit předmět s démonem, když použiju nekouzelnou či kouzelnou zbraň (při útoku na věc zbraní?) Démon, který je v předmětu, jej nějak chrání? Pokud ano, jak?**

Přesná pravidla pro tento případ nejsou. Obecně předmět s démonem není nezničitelný a lze ho mechanicky poškodit či zničit. Je-li předmět zničen, démon se vrací do své sféry.

Ovšem démon v předmětu mu dodává určitou rezistenci. Takové předměty jsou pak odolnější vůči povětrnostním vlivům, vůči některým kouzlům a způsobům poškození (občas je o tom v pravidlech zmínka u konkrétního kouzla či situace). Pán jeskyně musí trochu improvizovat. Tohle samozřejmě neplatí pro artefakty (respektive srdce artefaktu), ty jsou běžným způsobem nezničitelné.

**Co se stane v případě, že se někdo pokusí mentálně zaútočit, podrobit si nebo telepaticky vnuknout myšlenku osobě, která spí? Má spící nějaký postih na obranu?**

Spící postava se v případě, že na ni někdo začne aplikovat podobnou činnost, okamžitě probudí. U mentálního souboje a podrobování má právě probuzená postava postih na obranu –3. Další mentální útok již probíhá podle pravidel.

---

*Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD. Dotazy můžete posílat též e-mailem na adresu* AQUILA@ALTAR.CZ.

# (Nejen) pro začínající PJ

## 9. část

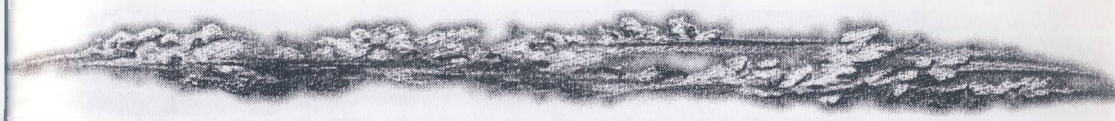
Michal „Hobit" Řeháček

Minulý díl seriálu byl zasvěcen zvláštnostem jeskyně a tvorbě nových pravidel, především kouzlům a nestvůrám. Dnes se zaměříme hlavně na řízení hry a na vše, co s tímto tématem souvisí.

Prvním dílčím tématem, které každého napadne, je popisování toho, co postavy vidí, slyší a podobně. Předpokládat budu hru v podzemí, nicméně většina pravidel platí přiměřeně i pod širým nebem. Jedna z odlišností například bude ve viditelnosti – i v noci je pod širým nebem vidět mnohem dále než pod zemí.

Existují dvě možnosti, jak při popisu jeskyně postupovat. První způsob, který se více přibližuje skutečnosti, je postupovat při popisu od nejdůležitějších věcí, tedy od těch, kterých si postavy všimnou nejdříve. To kopíruje skutečný vývoj v jeskyni – postavy si všimnou dříve rozzuřeného skřeta než podrobného tvaru místnosti, který navíc nemusí být rozpoznatelný od vchodu (například proto, že jsou uvnitř sloupy, za které není vidět). Tento způsob je ovšem pro hráče poněkud méně přehledný, neboť v každé místnosti může být pořadí informací, které dostávají, jiné.

Druhý způsob zachovává vždy stejné pořadí informací. Nejprve by tedy nejspíše přišel na řadu tvar místnosti, případně vybavení, poté nestvůry a nakonec zvláštnosti či podrobnosti. Tento způsob má nevýhodu v tom, že může trvat i několik minut, než se hráči dozvědí tu nejpodstatnější informaci, například to, že si uvnitř brousí šavle banda rozzuřených skřetů.



Nejlepší je asi oba výše uvedené postupy kombinovat. PJ tak může nejprve stručně shrnout nejdůležitější poznatky (vypadá místnost na první pohled obyčejně či nikoliv, jsou uvnitř nějaké nestvůry nebo do jiné očí bijící věci). Hráči tedy od první chvíle vědí, co na jejich postavy v místnosti čeká. Poté přijde na řadu podrobnější popis všech vlastností místnosti, tedy tvaru, vybavení a obyvatel, a to v předem stanoveném a neměnném pořadí. Hráči si mohou v klidu nakreslit mapu a pak se rozhodnout, co udělají (například budou bojovat). Postavy by ovšem jednaly jinak – nejprve by bojovaly a pak teprve kreslily mapu, ale to nikterak nevadí.

Další otázkou je, jak podrobný má popis být. Platí, že čím významnější a neobvyklejší je daná informace, tím podrobněji by se jí měl PJ věnovat.

Většina místností v podzemí vypadá stejně nebo velmi podobně, a tak by bylo zbytečné a zdlouhavé, aby PJ popisoval každou místnost do všech detailů. Řešení je jednoduché: první místnost (chodbu, cestu, stavení) popíše PJ velmi podrobně (jak vypadají stěny, jak je místnost vysoká a podobně) a na tento popis se bude dále odkazovat pojmy typu *obvyklá místnost*. V dalších místnostech pak už stačí říci, čím se od obvyklé místnosti liší (například *„tato místnost vypadá podobně jako všechny ostatní, ale je o něco vyšší"*). Tento postup ušetří mnoho času, ale na druhou stranu je nutné vzít v úvahu to, že při popisu nějaké neobvyklé věci hráči ihned zbystří pozornost. Bude-li v podzemí jen jediná místnost výrazně odlišná od všech ostatních, hráči ji pravděpodobně okamžitě začnou prohledávat a neskončí, dokud něco nenajdou.

Někteří PJ při hře zapomínají, že kromě informací vizuálních by postavy měly mít i informace o zvucích, pachu a podobně. Zde opět platí výše uvedené informace, snad jen s tím, že *obvyklý zvuk* je většinou ticho (ale ne vždy; v jeskyních kolem podzemní řeky to může být její hučení) a *obvyklý pach* většinou závisí na tom, jakým způsobem se v podzemí obnovuje vzduch (pokud vůbec).

Dále je třeba vyřešit situace, kdy nemají všechny postavy stejné informace. Kroll se svým ultrasluchem nejenže „uvidí" i ve tmě, ale i při použití lucerny „dohlédne" několikrát dále než ostatní postavy. Podobné problémy jako u krollů nastávají u hobitů a trpaslíků a u všech možných zvířat, která se mohou v družině sejít. Jedna možnost je posílat hráči krolla tajné informace; to je však téměř zbytečné, pokud je tento hráč stejně vždycky přečte nahlas. Další možností je vodit si samotného hráče do jiné místnosti nebo říkat tajné informace všem hráčům, pokud PJ ví, že toho nebudou zneužívat.

Je však nutné uvědomit si, že i když hráč sdělí informace své postavy ostatním hráčům nebo když je PJ přečte rovnou nahlas, v jeskyni může být vše poněkud jinak: zmiňovaný kroll sice může vidět, že v místnosti číhají skřeti, ale nemusí mít možnost tuto informaci ostatním sdělit. Důvodů může být mnoho; za všechny uvedu jen příklad: kdyby v takovém případě kroll nahlas zakřičel *„jsou tam skřeti"*, družina by se prozradila. Hráči tedy musí důsledně rozlišovat, co znají jejich postavy a co ne – neměla by tedy nastat situace, kdy kroll uvidí skřety a ihned poté

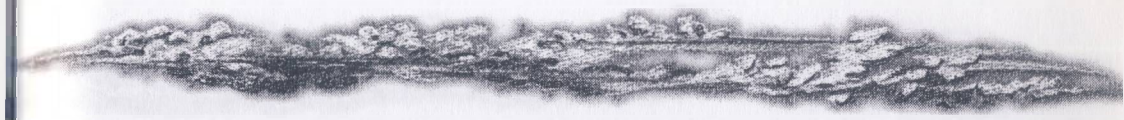
na ně začne hráč kouzelníka sesílat blesky. Zvláště v začínajících družinách je toto běžným jevem, a proto je lepší sdělovat hráčům jen takové informace, které znají i jejich postavy. Tajné informace je tedy velmi vhodné neignorovat.

Nestvůry, na které družina narazí, je opět možné popisovat dvěma způsoby. První možností je popsat, jak přesně nestvůra vypadá, tedy zda je humanoidní, kolik má rukou, kolik nohou, jakou barvu má její pokožka a podobně. Tento způsob je nutné použít přinejmenším při prvním setkání s daným typem nestvůry. Dobrodruzi si pak jistě tuto nestvůru nějak pojmenují, například proto, aby si mohli po večerech vyprávět, jak snadné bylo zabít toho draka nebo jak onen skřet rozleptal svým dechem polovinu družinky. Pro jednoduchost a přehlednost můžeme předpokládat, že tento název bude stejný jako název nestvůry v bestiáři, i když ve skutečnosti by tomu bylo téměř jistě jinak. Od této chvíle už se pak může PJ odkazovat na danou nestvůru jejím názvem, což je druhý způsob popisu nestvůr. Rozhodně by ho ale měl používat, jen je-li si stoprocentně jist, že všichni hráči budou vědět, jaký popis si k uvedenému názvu mají přiřadit. Na požádání hráčů by ovšem PJ měl nestvůru podrobně popsat; nikdy by neměl hráče odbýt větou typu *„copak nevíte, jak vypadá skřetostrom podivuhodný?"* (a tak vlastně přiznat, že to neví ani on sám). Výtvarně nadaní Pánové jeskyně mohou používat i kresby nestvůr; o tom ale bude řeč příště.

Dobrodruzi ovšem nikdy nemají jistotu, co je zač ona nestvůra, která před nimi stojí. Může vypadat jako skřítek, ale ve skutečnosti to může být nestvůra jiná, například kouzlem přeměněná do podoby skřítka. Může také vypadat jako slabý skřet, ale ve skutečnosti to může být jeho silnější příbuzný. PJ by se tedy měl vyvarovat vět typu *„je to skřet"* a místo nich používat věty typu *„vypadá to jako skřet"*, případně občas nadhodit nějakou pochybnost, například *„ale na skřeta to má trochu velkou hlavu"* nebo *„na skřeta to mluví trochu moc učeně"*. Podobného efektu PJ dosáhne, bude-li čas od času popisovat i známé nestvůry prvním způsobem, tedy jejich vzhledem.

V družině může být nějaká postava, která má o nestvůře či nestvůrách lepší znalosti než ostatní. Například hraničář může zjistit, že onen velký medvěd, který kolem družiny proběhl, nejspíše nebude medvěd, ale lykantrop. Inteligentnější postavy také mohly něco jako nestvůropis studovat. V takovém případě opět přijdou na řadu tajné informace, samozřejmě se vším, co o nich bylo řečeno.

Při hře je někdy nutné používat hody kostkou. Otázkou, kterou je třeba vyřešit, je, jak provádět hody, o kterých by hráči neměli vědět nebo u nichž by neměli znát výsledek. Jednou možností je nechat házet Pána jeskyně, ale to se nemusí líbit některým hráčům (kteří mohou PJ obvinit například z toho, že pro hody hráčů používá nevyváženou kostku, na které padají samé jedničky). V naší družině se velmi osvědčilo, když si před hrou každý hráč hodí řekněme dvacetkrát kostkou a výsledky napíše na papírek, který předá Pánovi jeskyně. Když je potom potřeba provést nějaký hod, PJ prostě vezme první nepoužité číslo z lístečku daného hráče.



Toto řešení je vhodné především pro hody, které se často opakují, například hod na náhodné objevení či zaslechnutí, stejně jako pro hody, jejichž číselný výsledek by mohl hráči prozradit informaci, kterou by vědět neměl. Příkladem mohou být procentové hody s možností fatálního neúspěchu. Dojde-li skutečně k fatálnímu neúspěchu, měli by si postava i její hráč myslet, že činnost byla úspěšná. Pokud bude znát výsledek hodu a pokud zná svou pravděpodobnost úspěchu (většinou tomu tak je), ví přesně, na čem je. Pokud pravděpodobnost úspěchu nezná, ale ví přitom, že padlo velké číslo dělitelné deseti, bude mít přinejmenším pochybnosti o úspěchu činnosti. Situace, kdy nevadí, zná-li hráč výsledek, je hod proti šipkové pasti, neboť postava stejně okamžitě pozná, byla-li zasažena.

Uvedené řešení přenáší část práce z hráče na PJ, a tak je vhodné i do nepříliš zkušených družin, které vede ostřílený PJ.

Nebudou-li hráči nic namítat, je možné použít i počítačové programy či kalkulátory, které generují „náhodná" čísla. Slovo „náhodná" je úmyslně v uvozovkách; na vysvětlenou jen tolik, že počítačem generovaná čísla nebývají tak úplně „náhodná" a po jisté dlouhé době se začnou opakovat.

Dalším větším celkem, o kterém bych se rád zmínil, je přidělování zkušenosti. Je ji možné přidělit jednak za souboj a jednak jako prémii za jinou činnost. Myslím si však, že většina přinejmenším začínajících Pánů jeskyně nepřiděluje zkušenost dobře.

Přidělování zkušenosti za souboj většinou problémy nečiní, neboť je v pravidlech dosti podrobně popsáno. Jedinou nevýhodou je poměrně složité sledování a počítání, především v případě, že se o jednu nestvůru „postaralo" více postav. Zvláště mladším, školou povinným Pánům jeskyně pak může (ovšem nemusí) činit problémy určit, jaký díl zkušenosti má připadnout té které postavě. Rozhodně nedoporučuji používat jako řešení tohoto problému přidělování celé zkušenosti postavě, která zasadí poslední ránu; to je sice jednoduché, ale *velmi* nespravedlivé; to už je lepší opravdu si dát tu práci a ony zlomky s pomocí kalkulačky vypočítat.

V tom mohou pomoci i volně šiřitelné počítačové programy, které byly vyvinuty přímo pro tento účel. Na internetovém serveru nakladatelství Altar (jeho adresa je `http://www.altar.cz/`) v oddílu Programy si můžete stáhnout hned dva; jen jeden slouží k počítání zkušenosti v souboji, nicméně i ten druhý, pro počítání iniciativy a počtu akcí v rozšířeném soubojovém systému, se při hře může také hodit.

Přidělování zkušenosti jako prémie či penále bývá mnohem větším kamenem úrazu. Problém bývá většinou v tom, že někteří Pánové jeskyně nepřidělují (téměř) žádnou zkušenost tímto způsobem, což je velká chyba. Podíváme-li se na Tabulku zkušenosti potřebné pro přestup na vyšší úrovně, zjistíme, že různá povolání potřebují k přestupu přibližně stejné množství zkušenosti. V souboji ale získá největší množství válečník, zatímco ostatní povolání jsou na tom poněkud hůře, a proto musejí mít možnost vynahradit si to jinak. První z možností je „přemožení" nestvůry

jinak než silou; například přemluvení, aby na družinu neútočila, odlákání její pozornosti na jiný cíl než na družinu nebo nalákání do pasti. Za takové přemožení nestvůry je vhodné přidělit více bodů zkušenosti, než je uvedeno v bestiáři.

Další možností je použití zvláštní schopnosti. **Všechny postavy by měly získávat zkušenost za použití svých zvláštních schopností!** Hraničář za použití stopování, chodec za odhad přesvědčení, druid za úspěšné seslání lesního kouzla, alchymista za výrobu lektvaru, který družině pomůže, theurg za vyvolání démona, pyrofor za nalíčení pasti, kouzelník za odvrácení neviděného, čaroděj za vymyšlení kouzla, mág za ovládnutí oběti, zloděj za otevření zámku, sicco za úspěšně provedenou akci své sítě, lupič za odhadnutí ceny pokladu. Všechny uvedené možnosti jsou pouze příklady; samozřejmostí je získání zkušenosti i za ostatní schopnosti, nejen zvláštní.

Další díl zkušenosti by měly postavy získávat za činnosti, které přímo souvisejí se zápletkou. Pohnou-li se v příběhu směrem kupředu (například zjistí, kterým směrem by se mělo ubírat další pátrání), měly by rozhodně dostat nějakou zkušenost. V každém případě by měly postavy dostat větší množství zkušenosti po ukončení celého dobrodružství či tažení.

Stejně tak je vhodné přidělovat zkušenost za jakékoliv dobré nápady, které družině pomohou. Jestliže se družina musí co nejrychleji dopravit do jistého města, do kterého normálně trvá cesta týden, ale někdo z družiny objeví způsob, jak tam dorazit o polovinu dříve, měl by být též odměněn nějakou zkušeností.

Počet bodů zkušenosti, které postava za činnost získá, by měl záviset na jejím významu a na jejím úspěchu. Bude-li hraničář stopovat králíka, kterého si dá k večeři, nemusí dostat žádnou zkušenost, neboť je to pro něj činnost běžná až rutinní. Naopak bude-li stopovat hordu skřetů, které je třeba za každou cenu zlikvidovat, měl by zkušenost určitě dostat. U důležitějších činností může být postavě přidělena zkušenost i za neúspěšný pokus; koneckonců pro družinu může být podstatné dozvědět se i to, kudy skřeti nešli.

Zkušenost by však neměla být přidělována za činnosti, které nevyžadují žádné přemýšlení či námahu. Vyrobí-li theurg v rámci zkrácení důležité cesty do města létající koberec, měl by za to dostat zkušenost, ale bude-li tento koberec používat pokaždé, když jede na svačinu, neměl by za to již dostávat nic.

Také je nutné vzít v úvahu, zda se jedná o nápad postavy či nápad hráče. Zkušenost je přidělována postavám, ne hráčům! Jestliže družinka luští zašifrovaný a hráč krolla s inteligencí dvě šifru odhalí, pak by kroll neměl pravděpodobně dostat žádnou zkušenost. Ale takové případy už hraničí se známým problémem rozdílné inteligence hráče a jeho postavy.

Pro tentokrát je to už vše. Příště budeme pokračovat v řízení hry, kde se zaměříme mimo jiné na improvizaci, a povíme si něco o atmosféře během hry.

**pokračování příště**

# Točité schodiště

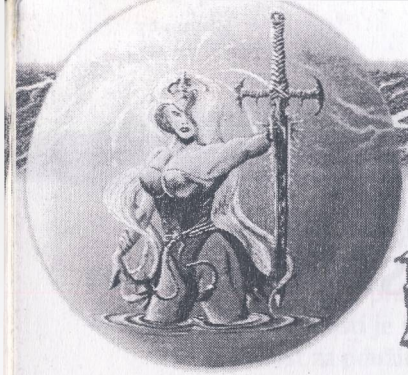
Tomáš Mareček

Je to oblíbený prvek všech hradů, věží, zámků... Měl jsem ale možnost posoudit ho i z praktického hlediska a poznatky aplikovat na svět DrD.

Vše, co je níže uvedeno, bylo vyzkoušeno na točitém schodišti ze dřeva o průměru 3 sáhy s centrálním sloupem o průměru 40 coulů, na jednom raději nejmenovaném zámku – nechceme nikomu způsobit komplikace...

1. Velmi výhodný je zde boj se zbraněmi typu sudlice, píka či halapartna – ať už při postupu zdola či shora.
2. Postupují-li zdola postavy s meči a shora jsou zadržovány výše zmíněnými zbraněmi, utrpí ti s meči značné ztráty a újmy na zdraví.
3. Jsou-li meče nahoře a delší zbraně dole, jsou síly přibližně vyrovnané.
4. Rozhodující je při obraně štít – ti, kdož ho použijí, mají nesporné výhody v obraně.
5. V boji mají obě strany značnou pravděpodobnost pádu; ta je vyšší u ustupujících, nezávisle na směru ústupu.
6. Při pádu jedné postavy dole je značná šance na stržení ostatních na spodní straně; při pádu jedné postavy nahoře je šance na stržení dalších postav nahoře – padá-li postava dolů, pak i dole.
7. Ti nahoře mají obrovskou šanci stranu "spodních" zasypat čímkoli (kameny, židle, kusy zbroje, padlí druhové...) a dříve či později podle průměru schodiště jsou schopni rychle za sebou vrhanými předměty větších rozměrů vytvořit zátaras; ten při rozebírání zdola velmi pravděpodobně zasype ty, jež ho odstraňují.
8. Spodní mají rovněž skvělou šanci: když dostatečně silná postava vezeme stůl, lavici či jiný dostatečně velký "štít", může zkusit proběhnout schodištěm vzhůru a rozrazit "horní" do stran; je to však útok téměř sebevražedný – ostatní navíc musí postupovat těsně za ním, buď horní porazí, nebo jsou strženi tělem svého padlého druha dolů.
9. Jsou-li obě strany ozbrojeny meči, výhodu má vždy obratnější z bojovníků.
10. Horní strana má šanci proti těm s meči použít kop nohou – často je spodní sražen pod schody; ne-li, ocitá se tam většinou sám kopající.

P.S.: Kdo nevěří, ať si to opravdu zkusí.



# Křišťálová koule

## Zásilková služba Altaru

V minulém čísle jsme přinesli kompletní ceník, nyní přidáváme seznam nových figurek a opakujeme výběr nejnovějších titulů. Majitelům čtenářských kont stačí pouze zaslat objednávku (nezapomeňte na nový ročník Dechu draka!).

| | Obvyklá cena | Cena ZS |
|---|---|---|
| **Dračí doupě** | | |
| DrD–Pravidla pro začátečníky v. 1.5 | 195,– | 156,– |
| DrD–Pravidla pro pokročilé v. 1.5 | 235,– | 189,– |
| Danghanská kletba | 189,– | 149,– |
| Taria | 199,– | 159,– |
| Dech draka '99, celý ročník (předplatné) | 39,– | 35,– |
| při platbě do 31.12.98 | | 186,– |
| při platbě od 1.1.99 | | 210,– |

**Nové figurky k DrD**

Figurka typ Standard nebarvená/barevná 43/70 38/63

elf – theurg; skřeti 7–9 (sudlice, obouručák, šavle; sada, nebarevní), skřeti 10–12 (obouručák, mačeta, kladivo; sada, nebarevní); kostlivci – bojovník 1 (šavle, štít), bojovník 2 (sekera, štít), bojovník 3 (cep, štít), přízračný kostlivec (kosa); hejno netopýrů

Figurka typ Ork 32/65 29/59

skřet hejtman, skřet praporečník

Figurka typ Pes 15/35 13/31

krysa obyčejná (tři malé krysy v balíčku)

***jednotliví skřeti již nejsou a nebudou***

**Oprava ceny**

Figurka typ Drak velký 179/232 161/209

(drak zelený, rudý, modrý, žlutý, hnědý, černý; drak-strážce, chiméra, gryf, orel královský)

# Pavel Houser: Lunarys

Nová sbírka povídek autora drakobijeckých příběhů *Z dob Říše* a *Dvanáct sošek Almiru*.

280 stran zábavného čtiva, přes 30 povídek od fantasy, po sci-fi až čistý horror, ve kterých se snoubí snové vize s potickými obrazy násilí a hrůzy, vás přibije do židle tak, že už nevstanete!

Chcete vědět, proč se měsíc odráží na hladině v podobě rysa? Čeho se bojí šavlozubý výtah? Kde roste pšenice na diskových polích? Čtěte! Čtěte!

## Čtěte!

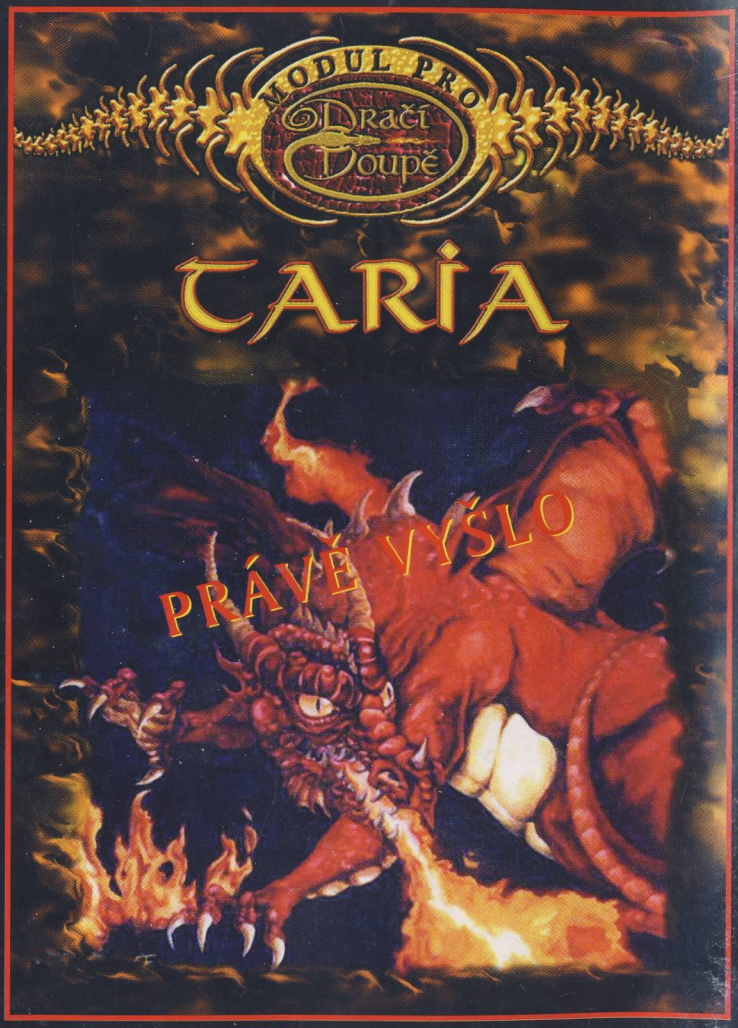
Novou knihu Pavla Housera si můžte objednat v zásilkové službě nakladatelství ALTAR na obvyklé adrese.

## Fantasy prosáklá alkoholem

# Taria - Svět draků

Nový svět pro vaše dobrodružství. Země vyrvaná drakům a stále ještě ne zcela probádaná. Knížectví, jehož samostatnost byla draze vykoupena.

Po šesti stech letech od osídlení se rozpoutala občanská válka. Chceš-li se vyhnout rozsudku smrti, musíš odhalit Tajemství Erlandu. Co skrývá zapomenutá tvrz s podivnými obyvateli?




V modulu pro Dračí doupě "Taria" najdeš kromě kompletního popisu světa, včetně velké barevné mapy formátu A2 také samostatnédobrodružství "Tajemství Erlandu", které si možná pamatuješ z GameConu '96.

Nezapomeňte na možnost slevy v naší zásilkové službě: zatímco v normálních obchodech stojí Taria 199,- Kč, v zásilkové službě nakladatelství Altar stojí jen 159,- Kč!